100万人が参加できるネットワークゲーム「10SIX」を最速レビュー　二つのチップを搭載したVoodoo5が世界初登場

2000年5月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第5号通巻23号　1999年11月12日第三種郵便物認可

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

5
MAY 2000
No.023
月刊プレイオンライン

ついに登場した
傑作アクションRPGを徹底攻略
NOX

四つのエピソードに隠された秘密に迫る
DAIKATANA

緊急着陸が体験できるアドベンチャーを詳細に解説
Flight Simulator2000

ワンランク上の3D表現が体験できる
立体眼鏡コンプリートガイド



アクションゲームの真の主役
ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る

コーナリング最速テクニックガイド
SUPER BIKE 2000/RALLY MASTERS

迷える初級パイロットのための
フライトシミュレーター購入ガイド



付録CD-ROM
NOX、SUPER BIKE 2000
Ka-52 TEAM ALLIGATOR
プロベースボール2000
SOLDIER OF FORTUNEなど
最新ゲームの体験版を多数収録

ねっ、「ぷらら」しな



もっと身近に、もっと便利に。

■ぷらら個人会員料金表

コース		特　徴	利用料金	フリーチケット
インターネットセット	入会金 無　料	早朝2時～深夜23時までの21時間は毎日使い放題 深夜23時～早朝2時までは月15時間まで追加料金なし	1,800円／月	1,200円分付
スーパーインターネットセット		1回線5名様限定の完全固定制	3,500円／月	2,500円分付
ぷららライト		7円／分の完全従量制	な　し	な　し

■ぷらら法人会員料金表　[ビジネスナビゲーター http://biz.plala.or.jp/index.html]

コース		特　徴	利用料金
ビジネスセット	契約料 3,000円	完全固定制で使い放題	25,200円／年
ビジネスプラス		1契約につき最大20メールアドレスまで利用可能	72,000円／年

※法人情報満載の「ビジネスナビゲーター」で法人サービスの詳細がご覧いただけます。

アクセスポイントが全国124地域に拡大中!

■ぷららアクセスポイント一覧　スーパーAP／スタンダードAP／ベーシックAP

◆北海道　札幌・函館・釧路・帯広・旭川
◆東　北　弘前・青森・八戸・秋田・盛岡・仙台・山形・福島・いわき・郡山
◆北　陸　新潟・上越・長岡・金沢・富山・高岡・福井
◆関　東　前橋・高崎・太田・宇都宮・水戸・土浦・石岡・東京・府中・立川・相模原・所沢・三鷹・八王子・青梅・飯能・千葉・市原・木更津・川崎・横浜・厚木・平塚・小田原・藤沢・横須賀・市川・船橋・柏・成田・久喜・川口・熊谷・浦和・草加・川越
◆中　部　長野・松本・諏訪・名古屋・浜松・豊橋・静岡・甲府・富士吉田・沼津・瀬戸・東海・岡崎・豊田・刈谷・春日井・半田・美濃加茂・岐阜・大垣・一宮
◆近　畿　津・四日市・大阪・寝屋川・富田林・堺・岸和田・高槻・池田・八尾・和歌山・奈良・大和高田・京都・大津・宇治・神戸・姫路・加古川・西宮
◆中　国　広島・呉・宇部・山口・福山・松江・鳥取・岡山・倉敷
◆四　国　高松・徳島・高知・松山
◆九　州　福岡・北九州・久留米・大牟田・長崎・佐賀・佐世保・熊本・大分・那覇・宮崎・鹿児島（124地域）
※今後開設する地域を含みます。

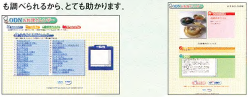
■ぷららPIAFS64k対応アクセスポイント（NTT DoCoMo方式）　全国15地域／25ヶ所
■ぷららPIAS64k対応アクセスポイント（NTT DoCoMo方式）　全国53地域／54ヶ所
■海外ローミングアクセスポイント　世界150ヶ国3000ヶ所以上

おもしろさ120%! ODNには楽しいコンテンツがいっぱい!

今日の晩御飯のおかずは何にしようか悩んだときは、

「ODN お料理カレンダー」

毎日の晩御飯のおかずを考えるのはとても大変。そんなときは迷わず「ODN お料理カレンダー」をチェック。毎月、季節にあったメニューをカレンダーと完成写真で解説。「材料別」「調理方法別」「ジャンル別」でも調べられるから、とても助かります。





12の質問の回答すべてが一致した男女をマッチング

「ODN 赤い糸をさがせ」

この世の中には自分と同じ趣味や嗜好を持った相手がきっといるはず。そんな赤い糸で結ばれたような二人を引き合わせてくれる新企画。使い方はとても簡単、12の質問に答えていくだけ。すべてにマッチした相手がいると、翌日にメールが届きます。



検索や最新ニュース、チャンネル、チャットなど盛り沢山

「ODNエキサイト」

ODNは、新しいインターネット情報提供サービス。検索サービスや最新ニュース、チャンネル、チャットなど豊富なサービスを用意。「マイODNエキサイト」に登録すると、トップページに表示する項目を指定できます。





占いやゲームなど遊びがいっぱい

「D station」

ビギナーからベテランユーザーまで、みんなが楽しめるコンテンツがいっぱい。続々と新しいタイトルが増えています。トップページから各コンテンツへ、クリック一発でジャンプできます。



本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法

*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.01 以上(Windows95・98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

インストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。
*ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。



③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯・PHS)」ボタンをクリックして下さい。
※「リリースノート」の注意事項等をご参照の上「承認」をクリックして下さい。



④確認画面が表示され、「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。





⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。



⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)





⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)



⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。



⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。



⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

サインアップ

①接続に成功するとサインアップのTOPページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。



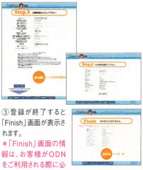
*ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

②オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
*注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。





③登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。



*「Finish」画面の情報は、お客様がODNをご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。

メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。

この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接 続

ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。



*注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。

※Internet Explorerのインストールによって、お客様のパソコンの環境が失われる場合があっても日本テレコムは一切の責任を負いかねます。このスターターキットをご使用にならないサインアップ方法については、ODNサポートセンター(0088-85・無料)までお問い合わせ下さい。

●ご不明な点は ODNサポートセンター フリーコール 0088-85 (ODN接続サポート・無料) フリーコール 0088-86 (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム



世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
ODNなら、
うまくいく。
NEW
バリュープラン
新登場
月額1,300円で
朝から晩まで使い放題!!
※22:00〜5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでのご利用となります

Play Online

ニュース

特集1



大刀~DAIKATANA 056

今回は、「大刀~DAI KATANA」の特徴の一つでもある、サイドキックについて説明する。さらに、登場するモンスターやシークレットアイテム、注意すべきポイントについて、四つのエピソードごとに詳細に解説する。



NOX 062

テンポの速いプレイが楽しめる、Westwood Studios社のアクションRPG「NOX」が発売された。この記事では、ウォリアー、コンジュラー、ウィザード別に、シングルプレイの攻略情報を掲載。また、マルチプレイで勝利するためのテクニックも特別に公開する。

Flight Simulator 2000 068

3回目の特集となる今回は、スリリングな状況下でのフライトを攻略。計器が故障した状態での着陸や、視程ゼロ状態での飛行など、高度なフライトのこつを伝授する。なお、付録CD-ROMに収録したビデオファイルで、記事で紹介したフライト攻略のお手本を、実際に見ることができるようになっている。ぜひ参考にしてほしい。





SOLDIER OF FORTUNE 072

アメリカで発行されている『Soldier of Fortune』誌が監修した、本格ミリタリー3Dシューティング「SOLDIER OF FORTUNE」。ここでは、本誌CD-ROM収録のデモ版にも応用できる攻略ポイントを徹底解説する。また、製品版発売に備えた、ベータ版最速インプレッションも併せてお伝えする。

HALF-LIFE:OPPOSING FORCE 076

アメリカで1999年11月に発売された「HALF-LIFE:OPPOSING FORCE」が、ようやく日本でも正式に販売される。そこで、このタイトルの最大の魅力であるシングルプレイを取り上げ、攻略のポイントとなる1／4／8面の進め方を紹介する。

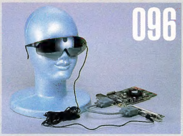


特集2

ワンランク上の3D効果でゲームを楽しもう

立体眼鏡コンプリートガイド 096

パソコンゲームにおいて、3Dグラフィックと3Dサウンドは当然のように使われているが、これに立体眼鏡による視覚効果を追加すれば、3D空間における臨場感が飛躍的に向上する。この特集では、低コストで導入できる立体眼鏡のレビューと、実際にゲームをプレイした際の視覚効果について解説する。



5
May 2000

CONTENTS

特別企画

ゲームソフトレビュー

連載

その他

アイコンがついているゲームはネットワーク対応タイトルです。



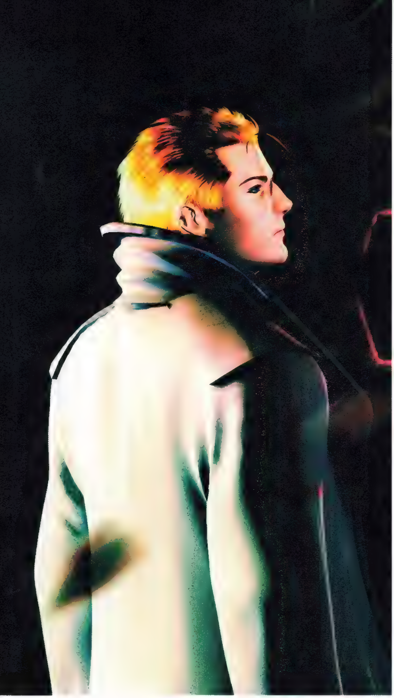
未来における3週間
ごったがえした街にストリートギャングのグループが7つ
そして犯罪は果てしなく起こる
過激度200%増し(当社比)
GRAND THEFT AUTO 2
GTA2
絶賛発売中
日本語版
Windows版
定価: 8,800円(税別)
私は全てを許します
かつての聖人達のような寛大な心で
如何わしい奴には
それなりの報復があるだろうよ
残念だったわね
結構気に入ってたんだけど‥
お前の替わりは
いくらでも居るぜ
オレ、女のお股にしか
興味が無いんでね♪
この間抜け野郎!
サッサと車を手配するんだ
私を殺しても何も解決しない!
それが闇の原理というものだ
ストップだ、
動きたければ
左足を失う覚悟が必要だ
おネンネしな
脳みその足りない君には
理解できんだろうが
ピザはまだかい?
お兄ちゃん?
■爆風が周囲のものを吹き飛ばすダイナミズム
■3Dトップダウンの技術を極めたグラフィックス
■車体から火花が飛び散るリアリティ
犯罪SLGの金字塔 GTA 再び!!!
今世紀最悪のバイオレンス・カーアクションが登場!!
注 このゲームソフトには暴力的な表現が数多く含まれています。
TAKE 2 INTERACTIVE
交通規制
18
18歳未満通行禁止
推奨年齢18歳以上
株式会社ズー 〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
M3 DIGITAL 販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社


HIDDEN & DANGEROUS
ヒドゥン アンド デンジャラス
ミッションパック
FIGHT FOR FREEDOM
Who Dares Wins!
ヒドゥン&デンジャラス
男達は、
新たな戦場を
求め続ける！
2000年4月発売予定
WINDOWS95/98 日本語版 定価6,800円(税別)
3Dコンバットアクションゲーム
待望のH&Dミッションパックついに登場！
広大な戦場を縦横無尽に駆け巡れ！！
本製品はミッションパックのため、別途オリジナル
「 Hidden&Dangerous 」日本語版が必要になります。
© 1999 Illusion Softworks. Published by Zoo Corporation. Under license by Take 2 Interactive Software. 'Hidden and Dangerous' and 'Illusion Softworks' are trademarks of Illusion Softworks. All rights reserved. 'Take 2 Interactive Software' and 'Talonsoft' are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved.
株式会社ズー 〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社



FFVIII、ここに

SQUARESOFT



銀河英雄伝説 VI

深淵な銀河が、光り輝くとき。

果てしなく広がる銀河。
しかし、野望と希望がせめぎ合い、戦火にさらされていた。
宇宙暦796年。
ゴールデンバウム王朝が支配する銀河帝国と、
その専制政治に反対する自由惑星同盟は激しい戦闘を繰り返していた。
帝国軍の「常勝の名将」ラインハルト・フォン・ローエングラム、
そして同盟軍の「不敗の魔術師」ヤン・ウェンリー。
この両雄が激突するとき、銀河は音をたてて燃え上がる。
銀河は暗い陰に焦がされてしまうのか、それとも希望の輝きに覆われるのか。
新たな戦いが、今はじまる。

銀河英雄伝説VI
Windows版
2000年4月14日（金）発売予定
標準価格¥10,800（税別） CD-ROM
特別特価予約販売実施中!!
詳しくは当社ホームページをご覧ください。
（銀英伝VIオリジナル
携帯ストラップ・ポスター付）







ランダムシークエンス方式を採用、能力の優れた司令官ほど後から行動できるため、作戦上圧倒的優位に立つことができます。各個撃破戦法や半包囲攻撃など、多彩な戦術を駆使することが可能になりました。そして、BGMは著名な交響楽団による演奏をそのまま再生します。

登場する全てのキャラクターは強い個性を持っており、戦況によっては、その性格が戦闘に影響を及ぼすことがあります。性格の異なる指揮官を状況によって使い分けるなど、作戦立案に新たな楽しみが加わりました。

数多の戦いの中から、特に「アスターテ星域会戦」、「アムリッツァ星域会戦」、「バーミリオン星域会戦」の3つの会戦に焦点を当て再現しました。しかも、原作を忠実に再現したヒストリカルシナリオと、原作に「if」の要素を加味したバリアントシナリオを用意。新たな銀河英雄伝説の歴史を楽しむこともできます。

ユーザーからの要望が非常に強かった「ネットワーク対戦機能」を装備。最大8人の離れたプレイヤー同士がゲームをプレイできるようになりました。当社が設置するインターネット対戦専用のサーバーに接続すれば、世界中の対戦相手を探すことができます。さらに、通信対戦をより楽しめるように「チャット機能」を装備、他のプレイヤーと会話しながら対戦することもできます。

※専用サーバーの利用料は完全無料となっており、一切の手数料等は必要ございません。
（電話代&プロバイダ接続料金はご利用者の負担になります）

●動作環境

■対応ＯＳ：Windows95およびWindows98日本語版
■対応CPU：Pentium166MHz以上　MMX Pentium233MHz以上推奨
■メ モ リ：64MB以上　96MB以上推奨
■グラフィック：800×600ドット以上、16ビットカラー(32768色)以上　1024×768ドット以上推奨
■ハードディスク：400MB以上の空き容量
■CD-ROM：4倍速以上
■対応音源：効果音/音声の再生には上記OSに対応したPCM音源が必要。BGMの再生にはCD-DA音源が再生できる環境が必要。
■その他：DirectX 6.1以上に対応した環境が必要。メディアプレーヤーがインストールされている環境が必要。
■通信機器：ネットワーク対戦を行う場合には、それぞれ通信方法に対応した通信機器が必要。

当社ホームページで戦闘ムービーのサンプルが無料ダウンロードできます。

BOTHTEC ボーステック株式会社
〒158-0083 東京都世田谷区奥沢5-1-16 井田ビル2F TEL.03(5731)2341
http://www.bothtec.co.jp/


己の信念のみを追い求めていた
伝説のバイキング達。
彼らの冒険の先にあるものは、
栄光かそれとも無残な敗北か。
あなたは今、伝説のバイキングを率い、
富と名誉を求め大航海の旅にでる。
ー開拓シミュレーションゲームー
S·A·G·A
Rage of the Vikings
サガ
〜戦士達の鎮魂歌(レクイエム)〜
完全日本語版
NOW ON SALE
Windows® 95/98 ¥8,800(税別)
●あなたは、容姿、武器、能力などが全く異なる、7種類(バイキング・人間・エルフ・ドワーフ・トロール・ケンタウロス・巨人)の中から1つを率い、世界を統一するのだ。
●既成マップ・キャンペーンに加えシナリオエディターにより、オリジナルミッションの作成が可能。●隣国との貿易、植民、同盟、季節変化の概念など、戦略要素満載。
●最大8名参加のマルチプレイ(LAN、モデム、TCP/IP)●3段階ズームシステムにより、マップ全体の把握から、迫力の接近戦まで簡単操作。
URL http://www.mediaquest.co.jp
販売元:ツクダシナジー株式会社
cryo
INTERACTIVE


PlayStation.2
DRIVING EMOTION TYPE-S.
3.30 OUT, 6800yen(without tax)
タマシイをぶち込め
Honda Civic, Honda S2000, Honda Integra, Honda NSX, Subaru Impreza,
Subaru Legacy, Mazda Eunos Roadster, Mazda Savanna RX-7, Mazda Roadster, Mazda RX-7,
Toyota Altezza, Toyota Celica, Toyota Chaser, Toyota Corolla Levin, Toyota Sprinter Trueno, Toyota MR2, Toyota MR-S, Toyota Supra,
Mitsubishi FTO, Mitsubishi GTO, Mitsubishi Lancer, Mitsubishi Pajero,
Nissan Fairlady Z, Nissan 180SX, Nissan Primera, Nissan Silvia, Nissan Skyline, Nissan Cube,
Porsche 911 GT3, Porsche Boxster S, Alfa Romeo GTV, BMW 328Ci coupe, TVR Griffith,
Ferrari 360 Modena, Ferrari F50.....available.
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー ユーザーサポートPHONE 03-5496-7117(月~金 10:00~18:00祝祭日は除く)
ホームページhttp://www.square.co.jp ©2000 SQUARE/ESCAPE "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
All manufactures, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.



Microsoft
THE PREMIER MECHWARRIOR® GAME OF TACTICAL COMMAND
OFFICIAL PRODUCT BATTLETECH UNIVERSE®
新たなメックを操り、過酷な試練に挑め。
ミッション
MECH COMMANDER™
GOLD
メックコマンダー ゴールド デスパレイト メジャーズ
完全日本語版
4.7.FRI ON SALE
WINDOWS®95/98 ¥9,800(税別)
WEAPON
新たに、6機の新型メックとヘビー・サンダーボルトを始めとする
10種類の新型兵器が登場。
MISSION
20以上の新たなミッションを追加。
さらに、新しいミッション・ビルダーによって簡単に独自のシナリオを作成可能。
SYSTEM
新しいウェイポイント航法システムにより、正確かつ微妙にメックの位置を
決定可能。
NETWORK
最大6人の対戦プレイに加え、協力プレイも完全サポート。
Mplayer、MSN Gaming Zoneにロビーサーバを設置。世界中の指揮官と技を競え。
最新システムと新要素を満載。これが完全版だ。
MQ MEDIAQUEST
株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
TEL 03-5805-3629(ユーザーサポート:祝・祭日を除く月~金曜日13:00~17:30)
URL http://www.mediaquest.co.jp
MICROPROSE
FASA
HASBRO Interactive

インターネット
×
あなたの夢
＝
オンライン
エンターテインメント
Next Generation

“インターネット”という言葉を聞かない日がないくらい一般化している現在ですが、
本当に今のインターネットに満足していますか？
当社ではインターネットに夢を持っている方を広く募集します。
夢を届けていく仕事の中で、自らの夢を実現していくデジキューブで、
あなたの才能を、ビジョンを、試してみませんか。

■会社DATA 【事業内容】コンビニエンスストアでのゲームソフト、出版物、音楽ソフトなどに関する企画・制作・販売 【設立】1996年2月 【資本金】25億円 【従業員数】86名（1999年11月末現在）

- ●勤務時間：フレックスタイム制
- ●福利厚生：社会保険（健康・厚生・雇用・労災）、退職金制度、財形貯蓄、社宅（借上社宅制度）、社員持株会
- ●休日：特別休暇（最大9日）、年末年始休暇4日、有給休暇、慶弔休暇、育児介護休暇
- ●規定待遇：昇給年1回、賞与年2回、交通費支給
- ●給与：経験・能力等考慮の上、当社規定により優遇
- ●勤務地：東京・渋谷、東京・恵比寿

■応募方法 年齢20～35歳位までの方で、興味のある方は、募集職種の中から希望する職種を明記の上、履歴書、職務経歴書（書式自由）、作文800文字程度（テーマ：インターネットでやってみたいこと）を下記の応募先へ送付

■募集職種
①インターネットのオンラインコンテンツ企画・編集・マーケティング
②インターネットの技術開発
③インターネットコマースの企画、ビジネスモデル開発
④雑誌・書籍の編集

■応募書類送付先
〒150-0011 東京都渋谷区東1-26-30 KTビル2F
(株)デジキューブ Play Online編集部 採用担当係

誠に勝手ながら、応募書類は返却いたしませんのでご了承ください


SOLDIER OF FORTUNE
ソルジャー オブ フォーチュン
4/7
戦闘開始
・非情な傭兵（SOLDIER OF FORTUNE)として
破壊と混乱を目論むテロリスト組織を壊滅に追い込むのが君の使命だ！
・米国ミリタリー雑誌 Soldier of Fortune 誌が全面監修の
超バイオレンスタイトル！
・今までにないリアルなアクション、現実的なストーリーを
PC ゲーム史上 No.1の残酷描写グラフィック上で体験せよ！
・QUAKE IIエンジンを限界ギリギリまでチューニング。
敵 AI は過去最高の知能指数！？で君の行く手を阻む！
・A3D 2.0 & SBLIVE 2.0 サポート。ダイナミックミュージックシステムに対応。
迫り来る敵の足音、そして鼓動を感じ取れ！
・シングルプレイはもちろん、お馴染みデスマッチ、特定の個人のみを狙う暗殺モード
等の多彩なマルチプレイも熱い！
※ SOLDIER OF FORTUNEをプレイするにはOpen GL対応の3Dカードが必要です。
求む、世界中の屈強なる若人達！
高給優遇、待遇応談！
RAVEN
P&A
http://www.panda.co.jp/games/sof/
発売元：（株）P&A
東京都立川市曙町2−10−1 ふどうやビル 4F
TEL 042-525-9581 FAX 042-525-9502
◆発売予定日 ： 4月7日
◆定価 ： ¥8,800 （税別）
ACTIVISION
Soldier of Fortune ©1998 Activision, Inc. Developed by Raven Software Corporation. Published and distributed by Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. Soldier of Fortune is a registered trademark of Omega Group, Ltd. This product contains software technology licensed from Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology ©1997 Id Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.



Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
Advanced Dungeons & Dragons
SEGA PC
BLACK ISLE Studios
PLANE SCAPE
TORMENT
OFFICIAL TSR Licensed Product
アドバンスド ダンジョンズ & ドラゴンズ
プレーンスケープ トーメント
魂が燃え尽きることはない
イモータル
成長する不死者
新アクション「走る」で操作性向上!
バルダーズ・ゲートのシステムを継承 さらなる進化!
バルダーズ・ゲートに次ぐSEGA AD&Dシリーズ第2弾!
それは、現実を超越した多次元RPG!!
Windows 95
Windows 98
動作環境
【推奨システム環境】OS:Windows 95 or 98／CPU:Pentium2 233Mhz以上／Memory:64MB以上／ハードディスク:800MB以上／CDドライブ:12倍速以上
2000年3月31日発売予定!! ¥7,800(税別)
CD4枚組 ※ゲーム中の「音声・文字」はすべて英語です。(日本語マニュアル付)
セガ・PCホームページ…
http://www.sega.co.jp/sega/pc/
問い合わせ先/セガ・PCユーザーサポートセンター…
Tel 047-380-6441
SEGA
開発・発売/
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
●商品に関するご質問・ご相談は「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL:047-380-6441 受付／月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く) ●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。

CD-ROM PREVIEW

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初登場タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



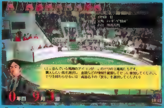
ノックス



SOLDIER OF FORTUNE



プロベースボール2000



お父さんのための血統競馬



スーパーバイク2000



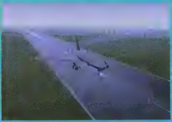
Ka-52 TEAM ALLIGATOR

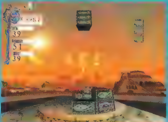


SPEEDWAY

FS2000特集記事連動企画 フライト・ビデオファイル

多様な楽しみ方が可能な「Microsoft Flight Simulator 2000」。特集記事で紹介したスリリングなフライトを再生できるビデオファイルと、本誌オリジナルフライトをすぐにプレイできるフライトファイルを収録しました。詳しくはp.068~071の記事をご参照ください。





TOWER OF THE ANCIENTS



パチンコ実機攻略シリーズ



電車でGO! デジタルコレクション



三国志インターネット パワーアップキット



大戦略VI

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

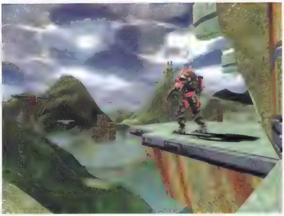
ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p 136からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

海外ゲームの最新情報を

他のプレイヤーとの円滑なコミュニケーションが必要となる“チーム戦・協力プレイ”重視のタイトルが、2000年内に多数発売される。その中でも、「TRIBES 2」は、1999年に絶大な支持を得たゲームの続編ということで、大きな期待が寄せられている。このタイトルのほかに、今月は「BALDUR'S GATE Ⅱ：SHADOWS OF AMN」など、計9本の最新パソコンゲーム情報をお届けする。

TRIBES 2





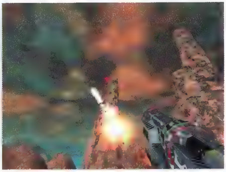
3Dの地形は、“ヘイトマップ”という平らな地形モデルを部分的に削っていくことで構築していくという独特の手法で制作されている

「UNREAL TOURNAMENT」や「QUAKE Ⅲ ARENA」でもそうだが、最近、マルチプレイのゲームモードで人気が高いのは、チーム戦を重視したタイプである。その先駆けとなったのは、1998年末に発売されたアクションゲーム「TRIBES」だ。これは、Dynamix社がEARTHSEIGEシリーズのころから温めてきたSTARSEIGEの世界観を用いたゲームで、西暦3940年という未来世界で“Blood Eagle”“Diamond Sword”“Starwolf”“Children of the Phoenix”という4種族による戦いが繰り広げられるという設定であった。続編の「TRIBES 2」では、前作から1年後という設定になっている。既存の社会秩序を保とうと努めてきたChildren of the Phoenixのリーダーが暗殺されるという事件がきっかけとなり、新たに戦争が始まるというストーリーだ。

ゲームエンジンを一新したため、前作より地形が滑らかで自然に表現されており、曲線のあるアーチ型のオブジェクトなども細かく描画される。フォグ効果も特筆に値するもので、戦場の雰囲気がさらにリアルになった。霧がかかると、レーザーガンのスナイパーモードが使えなくなるので、接近戦がより多くなることが予想される。水面や波も3Dで描画され、爆発効果などもずいぶん派手になったようだ。キャラクターのポリゴン数も増えて1500程度になり、空の大気の層は3段階に分けて表現されるという。現在のところ、OpenGLをサポートした3Dアクセラレーターが必須とされている。

前作と比較すると、敵の居場所が分かるセンサーがより精密になり、どのような敵が迫ってきているかが見分けられるようになった。また、前作からある飛行艇に加え、ジープや水上で活躍する乗り物も登場する。さらに、TRIBES 2には“BioDerm”という新種族も追加されている。

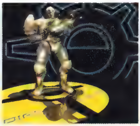
TRIBESでは、最高で500にも上るサーバーが設けられた時期もあったが、発売元はこれほど高い人気を得るとは予想していなかった。ソフトウェアの開発面でのセキュリティーが甘かったため、その結果、一時は販売数の7倍に相当するプレイヤーがゲームを楽しんでいたという話は、パソコンゲーム業界の語り草になっている。TRIBES 2の仕上がりからすると、そのあたりさえ克服すれば、商業的な成功も見えてくるだろう。



プレイヤーキャラクターは、軽装歩兵や重装歩兵などのクラスによって能力差が生まれ、防御力、跳躍力、潜水能力などが異なっている

TRIBES 2	
ジャンル	：アクション
開発元	：Dynamix社
アメリカ	
発売元	：Sierra On-Line社
発売時期	：2000年中
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり







ここが注目ポイント！

プレイする際、1人称視点と3人称視点の切り替えができるようになっている。物理的な計算がうまく反映されており、例えば、重いアーマーを身に付けると、防御力がアップする代わりに、スピードが失われる。AIもアップグレードされ、シングルプレイモードではBot戦が主体になる見込みである。

最速紹介!!

BALDUR'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN

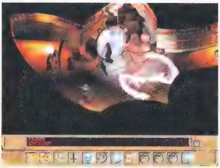
美しいグラフィックと「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」(以下、AD&D)の世界観を見事に再現したゲーム内容が評価され、アメリカだけでなく日本でも好評を博した「BALDUR'S GATE」。その続編となる「BALDUR'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN」では、前回の最終ボス"Sarevok"を倒した数ヵ月後という時代設定になっている。主人公は、Sarevokの野望を封じ込め、さらにソードコーストの2大都市(バルダーズ・ゲートとアムン)の間で市民戦争が勃発するのを食い止めることに成功した。アムンはバルダーズ・ゲートの南方に位置する町で、鉄貿易で栄えた近代的な商業都市である。ゲームの冒頭部分では、アムンに流れ着いた主人公が"Shadow Thief"と呼ばれる秘密結社に誘拐される。その後、Minsc、Imoen、JaheiraといったおなじみのNPCが主人公を救出するが、エルフの女王が暗殺される事件をきっかけに、ストーリーは急展開していく。

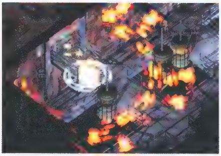
レンダーアート(レンダリングした背景画)の美しさを強調するため、BioWare社は自社のInfinityエンジンのさまざまな個所に変更を加えている。前作では640×480ドットに固定されていた解像度を、本作では800×600ドットにまで引き上げ、細部まで描き込んだ緻密なグラフィックを実現した。OpenGLをサポートした3Dアクセラレーターにも対応しており、魔法や爆発などの照明効果がより引き立つことになるだろう。

ゲームの仕様も、細かい点で修整が加えられている。歩行スピードを速くし、モンスターがいなかったり、イベントが起こらない地域をなくすなど、プレイヤーがより快適に遊べるように工夫されているのだ。インターフェースは前作とほとんど変わらないが、フルスクリーン表示の機能が追加された。

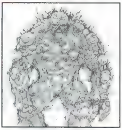
プレイヤーは、新規にキャラクターを作成すると、初期設定で8万9,000の経験値を持った、6～8レベル程度の状態からスタートする。キャラクタークラスには、ハーフオークとドロウが追加されている。そのほか、AD&Dに即したクラスキットを装備させると、アサシン、バーバリアン、ジェスター、ビーストマスター、アンデッドハンター、プリーストといったキャラクタークラスもプレイできるようになる。また、前作をプレイした人であれば、既存のキャラクターを使用してゲームを始めることもできる。

解像度を上げると、プレイヤーキャラクターはさすがに小さく見えてしまう。ただし、新しく追加されたモンスターの中には、高解像度でプレイしても、じゅうぶん目立つほど巨大なものも登場する。その大きさは、プレイヤーキャラクターの10倍程度にもなるという。前作から引き続き採用されている"Journal"は、一般情報を掲載したもの、与えられたクエストを表示したもの、終わらせたクエストを表示したもの、という三つに細分化されており、使いやすくなっている。



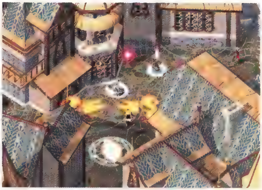


BALDUR'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN	
ジャンル	:RPG
開発元	:BioWare社
アメリカ	
発売元	:Interplay Productions社
発売時期	:2000年9月
日本	
発売元	:未定
発売時期	:未定
ネットワークサポート	:あり





高低差がうまく表現された、入り組んだマップになっている。それに対応するかのように、キャラクターのAIも賢くなり、よりスムーズに動くようになった。本作品からは、レベルの上限は23、経験値は295万までとなる予定だ



画面の様子は前作に似ているが、金色の建築物や細かい装飾、床の模様などを見る限り、ビザンチン風の建物が多い。旅ができる地域も大幅に増えているようだ

ここが注目ポイント!

キャラクターを移動させる際のシステムが修正されたので、パーティーメンバーが木の後ろでもたつくといったトラブルも少なくなるだろう。マップはかなり広大だが、いつまでも追跡してくるモンスターもいるという。アイテムを探し回るより、ストーリーに沿ったパズル的な要素が増えそうである。

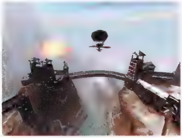
Japan Premiere

FLYING HEROES



FLYING HEROES	
ジャンル	：アクション
開発元	：Illusion Softworks社
アメリカ	
発売元	：Talon Soft社
発売時期	：2000年春
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：LAN、インターネットで6人まで

空を飛ぶからといって、速さだけを競うわけではない。武器や船体のアップグレードを重ね、自分より前へ出た敵を始末していくという戦法も重要になるのだ



ここが注目ポイント！

1回のレースを単純にこなしていくゲームモードのほかに、レースを勝ち進んでキャリアを積んでいくモードもある。コースは、浮遊島の間を飛行したり、活火山を避けながら競争したり、地下洞くつや格闘場で戦ったりするものなど、10種類程度用意される予定だ。

エレクトロニック・アーツの「MAGIC CARPET」やPsygnosis社の「DRAKAN：ORDER OF THE FLAME」を連想させる、ファンタジー系のアクションゲームである。「ヒドゥン＆デンジャラス」で知られるチェコのIllusion Softworks社が開発しているタイトルだ。

ゲームの舞台となるHesperieという仮想世界では、国民が飛行機や飛行船を使用した空中競技会に夢中になっている。この競技会に、それぞれ異なる思想を持つ四つの種族が参加し、互いに競い合う中で航空力学や武器技術を発展させていくというストーリーである。プレイヤーは、優勝した者が英雄としてたたえられるこの大会に出場し、パイロット戦士としてトーナメントを勝ち抜いていくのだ。ゲームモードは、スピードを競い合うレースタイプのほかに、戦闘で生き残りをかけるアリーナタイプもある。これは、3Dシューティングに近い感覚でプレイできる。

四つの種族が搭乗する乗り物には、それぞれユニークなものが用意されている。“Hammercraft”という種族は、工学の知識を生かして独自の飛行船を作り出し、“Magion”は、魔法を使ってスピード重視の飛行機を製作する。そして、戦士系の“Sky Knight”は、ドルイドに育てられた大型鳥類に、“Lizard Riders”は、ドラゴンのようなは虫類に乗って大会に出場するのだ。各種族には、スピードやスタミナといったステータスをカスタマイズできる6種類の乗り物が用意される。また、大会で賞金を得て、9段階にアップグレードしていく武器を購入し、プレイヤーオリジナルの搭乗機も作成できる。

操作感は「DESCENT」に近いようだ。マウスとキーボードを併用して自機を操作でき、フォースフィードバックをサポートしたジョイスティックでもプレイ可能となっている。派手な照明効果を演出するゲームエンジンも秀逸で、一風変わったアクションゲームとして楽しめる作品である。

SEA DOGS：BETWEEN THE DEVIL AND THE BLUE SEA

Sid Meier氏の往年の名作である「PIRATES!」以来、大航海時代を題材にしたゲームと聞けば、2D画面の少し古臭いイメージの作品を頭に浮かべる人もいるだろう。そのイメージを覆す作品が、この「SEA DOGS：BETWEEN THE DEVIL AND THE BLUE SEA」である。時代は1625年、ゲームの舞台は、海賊によって新たに発見されたという架空の南海諸島となっている。ゲームスタート時にプレイヤーに与えられているのは、たった一隻の船だけである。スペイン、イギリス、フランスといった大国の仕事を請け負いながら、兵器やクルーを増やし、備品を蓄積して名声を勝ち取っていくのだ。

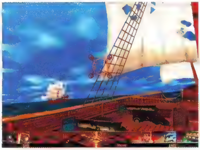
この作品では、自由度の高さが特徴の一つとして挙げられる。プレイヤーはどの大国にも加担でき、敵国の船を奇襲して、金品や船を略奪することになる。島をすべて占領したり、経験値を上げるために戦闘ばかり繰り返したり、クエストを探して金銀財宝を集めて回るなど、行動はすべてプレイヤーに任されている。また、航海先では、ポリゴンで制作された100人以上のNPCが登場し、彼らと会話のやり取りもできるという。ちなみに、大国の保護の下では税金を支払う必要があるため、ある程度力をつけたところで、小島の一つを拠点にして独立するのがいいだろう。

グラフィックは驚くほど質が高く、波のうねりや夕日に映える水平線なども表現される。選択できる12種類の船も精巧に作られており、実物からモデリングされているという。そのほかの魅力としては、迫力ある戦闘シーンが挙げられるだろう。ゲーム中の視点は、1人称と3人称の2種類から選択できるが、1人称視点の方がその迫力は伝わるはずだ。攻撃範囲は幅広く、海上の戦艦、商船のほかに、陸上の砦や町なども襲撃できる。2001年には、この作品を基にしたオンライン専用版がリリースされる予定で、100人程度のプレイヤーが、商取引や海戦を楽しむことができるという。

SEA DOGS：BETWEEN THE DEVIL AND THE BLUE SEA	
ジャンル	：アクションRPG
開発元	：Akella社
アメリカ	
発売元	：Bethesda Softworks社
発売時期	：2000年第3四半期
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり



NPCなどの小さなものから、島、海、空に至るまで、すべてがポリゴンを使用して制作されている。美しい3D世界での戦闘シーンはかなりの迫力だ



ここが注目ポイント！

戦闘は戦略的な要素が多く、自分が指揮する船隊やクルーをうまく使えば、大船団を屈服させることができる。船の種類によって操作性や防御力も異なる上に、武器の種類、各船長のリーダーシップや能力差、クルーの人数や状況、天候の違いなどもあり、さまざまな点を考慮して戦わなければならない。

Japan Premiere
このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

Japan Premiere

KINGDOM UNDER FIRE

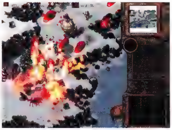
竜の心臓の魔力によって蘇生した伝説の騎士“Rick Blood”が、魔軍の首領として君臨し始め、世界は混沌に陥る……。このようなファンタジー世界の設定となっている「KINGDOM UNDER FIRE」(以下、KUF)は、韓国に本社を置くPhantagram社によって開発されている作品だ。韓国は、「STARCRAFT」のプレイヤー人口が100万人を超えるという国だけに、リアルタイム戦略シミュレーションの自信作を引っ提げて、アメリカへ殴り込みをかけた、という見方もできる。実際に、STARCRAFTの有名ゲーマーたちが何人もKUFのベータテストにかかわっているため、ゲームバランスの細かな調整にも、彼らの経験が生かされていることだろう。いずれにせよ、韓国発のパソコンゲームが、アメリカで大々的に発売されるのは初めてのことである。この作品によって、近年実力を付けてきた韓国の開発者たちの真価が問われそうだ。

KUFは、RPGの要素を多く取り入れている点が特徴となっている。シングルプレイでは、Human族とDevil族の各20ミッションを楽しむことができる。そのほかにも、7人のヒーローキャラクターの中から好きなものを選択し、それぞれ異なったストーリーが展開していくゲームモードも用意されている。これらのヒーローキャラクターを順番にプレイしていくことで、ゲームの世界の血にまみれた歴史が少しずつ明らかになっていくのだ。さらに、このゲームモードでは、ストーリーが進行するに従って、さまざまな能力を持つサブヒーローが10人程度加わる。このシステムは、マルチプレイモードにも反映されるということで、バラエティーに富んだ内容の対戦が期待できるだろう。用意されているユニットは70種類程度で、当然魔法を詠唱できるタイプもある。魔法は、二つから四つまでを融合させることで、さらに強力なものを作成することができ、その数は5000種類程度にもなる。必要となる資源は、金、鉄、マナの3種類。そのほか、何百種類にも上る特殊アイテムもあるという。



2Dグラフィックのゲーム画面で、低いマシンスペックでも快適にプレイできる。解像度は最大800×600ドット表示となっている

KINGDOM UNDER FIRE	
ジャンル	戦略シミュレーション
開発元	Phantagram社
アメリカ	
発売元	Gathering of Developers社
発売時期	2000年4月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネット



ここが注目ポイント！

マルチプレイは、“WarGame.Net”(http://www.wargame.net)というbattle.netタイプのサーバーで対戦できる。デスマッチモードやRPGのようなクエストモードなどが楽しめるほか、プレイヤーの成績が残せるラダーシステムやトーナメントの開催もあるという。

Japan Premiere

WORLD SPORTS CARS





サスペンション、ブレーキ、ギア比、トルクなど、カーセッティングの要素も充実している。最強のレーシングシミュレーションになりそうだ

ここが注目ポイント！

プレイヤーの好みでレースのカスタマイズが可能になっており、排気量ごとにクラス分けをしたり、現実の世界選手権とは違ったスケジュールでチャンピオンシップを構成することができるという。本来であれば、季節はずれのサーキットでレースが楽しめるのだ。風などの気象状況も再現されるため、強風の個所を走行する際には、慎重さが必要とされる。

WORLD SPORTS CARS	
ジャンル	レーシング
開発元	West Racing社
ヨーロッパ/アメリカ	
発売元	Empire Interactive社
発売時期	2000年第4四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	LAN、インターネットで16人まで

フェラーリなど、16台のスポーツカーが登場する「WORLD SPORTS CARS」は、かなり本格的なレーシングゲームである。シミュレート性とグラフィックに関しては、おそらくこのジャンルにおいて最高のクオリティーになるであろう。車のパーツを一つずつ丁寧にモデリングしたということからも、本物志向であることがうかがえる。例えば、精密にモデリングされたブレーキは、“摩擦”の仕組みを導入してスピード調整を行っているというほど、徹底的にシミュレートしているのだ。

車体に関しても同様で、ライバル車との接触によってボディーが破損する様子も忠実に再現されている。大きなダメージを受けたときには、発火することもあるという。破損した場合、エンジンなどの諸機能に損傷がなければ、レースを続けていくことは可能となっている。ディテールへのこだわりは、パーツや車体だけではなく、細かいところにまで及んでいる。例えば、コースを長い間走行するに従って、泥、オイル、排気ガスなどで車体やフロントガラスが汚れてくるのだ。

レース中の視点は、コックピット視点や車体背後からの視点などのほかに、カメラ視点(第三者視点)も用意されている。レースに勝つためには、チームとしての戦術も重要で、ピットに入るタイミングを常に考えながらレースを進めていかなければならない。さらに、面白いことに、駐車場でスポーツカーの走行テストを行い、そのまま一般道で乗り回すことができるモードもあるという。また、最初からボディーパネルがない状態でレースを開始することができるという、ユニークな機能もある。

STAR TREK:KLINGON ACADEMY

「STAR TREK:KLINGON ACADEMY」は、スター・トレックシリーズに登場した50種類以上の巨大な宇宙戦艦を操り、誇り高き戦闘民族"クリンゴン人"として戦っていくという内容である。時代設定は、映画『スター・トレックVI 未知の世界』よりも少し前とされている。プレイヤーは、猛勇の士でカリスマ的存在のChang将軍の指揮下で、見習エリートコマンダーとなる。そして、市民戦争によって分裂した民衆が引き続き争いを続けているという事態の収拾に当たるのだ。そこへ、宇宙戦艦エンタープライズ号が所属することで知られる"Federation"(惑星連邦)が絡んできたり、ゲームオリジナルの"Sha'kurian人"が登場して、さらに複雑な戦争へと発展していく。

ミッションは30程度用意されており、舞台となる宇宙は、非常にインタラクティブ性が高い空間となっている。例えば、ガス状の空間で戦闘すると、自機のレーダーが利きづらくなり、敵機も同様の状態に陥る。また、小惑星帯に突入する場合、小型宇宙船であれば、機動性で劣る大型宇宙船よりも有利に戦いを進められる。そして、ブラックホール近辺では引力が発生し、太陽近辺では熱波やコロナ(太陽の周りに見える光)が機体に影響を及ぼす、といった特殊な状況下での戦闘も体験できる。

この作品では、スペースコンバットシミュレーションによくあるような戦闘機は登場せず、操縦できる宇宙戦艦はすべて数千人規模の人員が搭乗する巨大な機体で、このゲームの大きな特徴にもなっている。このことは、操作性にも反映されていて、急旋回などの機敏な動きはできないようになっている。方向転換が遅いため、重量感を感じながら操縦することになるだろう。また、操作方法もかなり簡略化されている。ナンバーキーを連続して押すことで、エンジニアやウェポンオフィサーといった担当官を呼び出し、さらに各番号に振り分けられた特定の命令を与えていくというシステムを採用している。これによって、電卓をはじくような感覚で各隊員にコマンドが出せるのだ。艦長のいすに座りながら隊員を指揮する雰囲気をじゅうぶんに味わえる作品である。

STAR TREK:KLINGON ACADEMY

ジャンル:スペースコンバットシミュレーション
開発元:Interplay Productions社

ヨーロッパ/アメリカ
発売元:Interplay Productions社
発売時期:2000年4月

日本
発売元:未定
発売時期:未定

ネットワークサポート:LAN、インターネットで8人まで



この作品では、映画でおなじみのエンタープライズ号も操縦できる。マルチプレイでは、巨大戦艦同士のスリリングな対決が楽しめるだろう

ここが注目ポイント!

被弾した戦艦がばらばらと破片が散るように崩壊していく様子は、かなりダイナミックである。戦艦の機能は、各部位ごとに独立して作動している。従って、敵の戦艦のエンジンを集中的に攻撃して破壊すれば、進攻を食い止めることができ、ジェネレーターにダメージを与えれば、電気系統を遮断できるのだ。



VENISE

Japan Premiere





とにかくお金や財宝をためるだけというゲームプレイは、シンプルで分かりやすい。プレイヤーの判断次第で、さまざまなプレイヤーと提携し、品物を取引できる

VENISE

ジャンル:歴史シミュレーション
開発元:Cryo Networks社

ヨーロッパ/アメリカ
発売元:Cryo Interactive Entertainment社
発売時期:2000年4月

日本
発売元:未定
発売時期:未定

ネットワークサポート:オンライン専用

ここが注目ポイント!

Cryo Interactive Entertainment社がすでに発売しているタイトルで、「POMPEI」というMYST系アドベンチャーがある。VENICEには、そのゲームの開発時に使用した"SCOL"というレンダリング技術が導入されている。これによって、栄華を誇ったベニスの町を、当時の雰囲気のまま再現することに成功している。

16世紀において、ルネサンスの影響下にあるイタリアの都市"ベニス"の歴史を再現したオンライン専用ゲームが登場する。この「VENICE」では、有名な建築物が建ち並ぶ水の都ベニスの一商人となり、商取引によって財産を築いていくことが目的となっている。資産家としてベニス界隈に名を知らしめ、特権階級の階段を上っていく。つまり、究極の目的は、ベニス総督としてゲーム世界に君臨することである。そのために、プレイヤーは、ポリゴン化されたキャラクターを操りながら、他のプレイヤーと交流して協力関係を築き上げていくのだ。

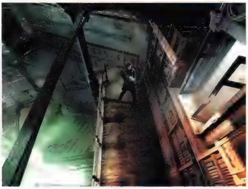
「ベニスを楽しむには迷子になることだ」とよく言われるそうだが、クモの巣のように道が複雑に入り組んだベニスの風景を3Dで再現しているので、プレイヤーは当時の雰囲気を醸し出す町並みを散策することもできる。また、絵画や彫刻の収集に興じたり、財宝を求めて探検団を派遣したりと、富豪ならではの散財が楽しめる。総督になるのは魅力的だが、町でいちばんの財産家を目指したり、レアアイテムのコレクターになったりと、楽しみ方は自由である。Cryo Interactive Entertaiment社が開催するイベントでは、本物の商品(ベニス旅行など)を贈呈することも計画されているという。

経済システムが気になるところだが、サーバーは24時間運営されているため、取引している商品の価値はリアルタイムで随時変化していく。農産物、加工品、鉱物、芸術品などの品物が豊富に用意されており、プレイヤー一人ひとりの売買の回数によって、常に値段が変化していくというシステムだ。また、市場での取引に加え、友人との個人売買やオークションによって利益を得ることもできるという。

ALONE IN THE DARK 4(仮)



まだまだなその部分が多いが、プレイヤーの恐怖感をあおる独特の雰囲気もうかがえ、ディテールにも細かい配慮がなされている



アメリカ東海岸にあるシャドーアイランドで殺害された友人“チャールズ・フィスク”のあだ討ちのために、その島へ上陸した超自然現象調査官“エドワード・カーンビー”。彼が捜査を開始して間もなくすると、フレッド・ジョンソンという男から“この殺人事件は、フィスクが発見したという古代の石碑に関係している”という情報を得る。そしてカーンビーは、組み合わせることで偉大な魔力を発揮するという三つの石碑を見つけるために、人影もまばらな孤島を探索し始めるのだが……。

「ALONE IN THE DARK」は、元祖3Dホラーアドベンチャーとして知られる名作である。その1作目と同じゲームエンジンを使用した2、3作目の評価は芳しくなかったが、5年という長い沈黙を破って登場する最新作は、まったく新しいゲームエンジンで制作されている。そのため、正式タイトルでは、“4”の文字を取り去って(ただし、副題を付けることになるという)、心機一転で再起にかけるのだ。

1993年に発売された1作目は、3Dキャラクターをリアルタイムで操作するという、当時としては画期的な技術を導入していた。それに加え、カメラ視点の切り替えや、突然モンスターが飛び出すといった緊張感のある演出など、あらゆる点で斬新(ざんしん)な作品であった。その作風は、「バイオハザード」「トゥームレイダー」などの最近のアドベンチャー作品にも影響を与えている。

ゲームシステムや操作方法は、バイオハザードの仕様だと思ってもらえれば間違いない。思わぬ所から飛び出してくるモンスターと戦い、マップ上に設置されたパズルを解いていくことになる。グラフィックは驚くほどクオリティーが高く、最新のレンダリング技術を導入し、テクスチャーがきめ細かく描かれている。3Dアクセラレーターが必須の作品で、光源から映し出される明暗が恐怖感を引き出している。

ALONE IN THE DARK 4(仮)	
ジャンル	アクションアドベンチャー
開発元	Darkworks社
ヨーロッパ／アメリカ	
発売元	Infogrames社
発売時期	2000年第4四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	シングルプレイのみ

ここが注目ポイント!

今までのシリーズ作品とは異なり、本作品では複数のキャラクターを使用してプレイできる。ただし、同一ゲームで、キャラクターを切り替えて使用できるのか、複数のキャラクターから1人を選択できるだけなのかは確認できていない。近年に登場したホラーアドベンチャーの優れた点を吸収しながらも、3Dアニメーション、カメラ視点の切り替え、ホラー色の濃い演出など、シリーズの特徴は継承している。本家としての意地を見せてくれそうである。

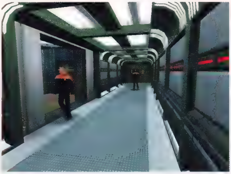
アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

2/3 MIGHT&MAGIC最新作がLithTech 2エンジンで制作!?

根強いファンに支持されているMIGHT&MAGICシリーズの販売元である3DO社が、Monolith Productions社が開発した次世代ゲームエンジンのライセンスを取得した。このことによって、「MIGHT&MAGIC Ⅸ」(発売時期未定)は、3Dグラフィックの印象がかなり変わる作品となることが濃厚になった。

2/4 Verant Interactive社の最新作はスター・トレックのオンライン専用ゲームに

アクティビジョンは、近い将来に販売を予定しているタイトルとして、アメリカのテレビシリーズでおなじみの「STAR TREK：THE NEXT GENERATION」を題材にしたオンライン専用RPGの制作を進めていることを明らかにした。開発を担当しているのは、「EVERQUEST」で知られるVerant Interactive社である。この2社の組み合わせによって、どのようなゲームが生み出されるのだろうか? 非常に楽しみであるが、2002年まで待たなければならないようだ。



この画面はアクティビジョンが2000年第1四半期に発売を予定している「STAR TREK VOYEGER：ELITE FORCE」(開発：Raven Software社)のもの。スター・トレックのオンライン専用ゲームの開発状況などはまだ確認されていない

2/7 Sid Meier氏が“片腕”を消失

これは、当人の体のことではない。Sid Meier氏は、「CIVILIZATION Ⅱ」開発時からの相棒で、ゲーム制作に関する良き理解者であったBrian Reynolds氏を失ったのである。この日、Reynolds氏が、Meier氏と共に設立したFiraxis Games社を退社していたということが明らかになったのだ。1999年にReynolds氏が開発指揮した「ALPHA CENTAURI」は50万本を超えるヒット作となっており、実力は実証済みである。Meier氏は、「Brianは非常に優秀な開発者だ。心から成功を祈る」というコメントのみを発表している。

2/9 1人でもレーシングゲームが制作できる!?

WildTangent社は、今月号の付録CD-ROMにも収録されているレーシングゲーム「SPEEDWAY」のデモを発表した。同社が開発したウェブグラフィックエンジンやゲームエンジンのコストパフォーマンスを証明するために制作されたという。なお、このデモは、3MBというコンパクトなサイズで、わずか11ヵ月の間にたった1人のJAVAプログラマーによって制作された。

2/15 DIABLO ⅡがテーブルトークRPGになる

“RPGの元祖”と称される、テーブルトークRPGのAD&D(ADVANCED DUNGEONS& DRAGONS)。そのシリーズの販売元であるWizards of the Coast社が、「DIABLO Ⅱ」をベースにしたテーブルトークRPGを制作していることを発表した。テーブルトークRPGがパソコンゲームになった例は数多くあるが、その逆の例はいまだかつてなかった。

2/24 エレクトロニック・アーツがDreamWorks Interactive社を買収

スティーブン・スピルバーグが制作指揮を執るDreamWorks Interactive社が、業界最大手のエレクトロニック・アーツに買収された。買収金額は未公表である。DreamWorks Interactive社は、1999年に発売した自信作「TRESPASSER」が商業的に失敗し、ゲーマーからも不評を買っていた。今回の買収劇は、“エレクトロニック・アーツが、未来のスピルバーグ映画を題材にしたゲームを制作するための足掛かりとする”というのが真相かもしれない。

Gamestock 2000で公開された

期待の新作RPG「Dungeon Siege」をはじめ CFSⅡ、MW4など人気タイトルの続編も多数発表

2000年3月1日と2日の両日、マイクロソフトの本社が置かれているワシントン州レドモンドにて、“Gamestock 2000”が開催された。Gamestockとは、マイクロソフトの新作タイトルを国内外のプレス向けに紹介するイベントで、ここ数年来定期的に行われている。2000年から2001年にかけて続々とリリースされる最新のゲームから、ゲーム用のコントロールデバイスまでが大々的に公開され、その数も毎年どんどんと増えているようだ。ここでは、実際に体験したデモの感想を交えて、新作ゲームタイトルとコントロールデバイスの情報をお伝えしていく。

Dungeon Siege

開発元　:Gas Powered Games社
発売時期:2001年中

今回のGamestockで、プレス陣から最も注目されていたのが、2001年リリース予定のアクションRPG「Dungeon Siege」だろう。3Dの広大な世界を構築しているにもかかわらず、従来のゲームでは当たり前だった、マップの切り替え時や屋外から屋内への移動時のローディング時間が皆無なので、シームレスなプレイを楽しめる。ゲームを起動させたが最後、その外(現実)の世界を意識させる要素を、完全に排除するという試みなのだ。

本作ではマップデザインが秀逸で、独自の技術を使って、地形に高低差のある立体的な世界を作り上げるのに成功している。例えば、ダンジョン内では、らせん階段で滑らかに地下に下りて行けるようになっている。また、がけや谷では、底が見えないほどの深さを持っている様子が、フォグ効果によって見事に表現されているのだ。

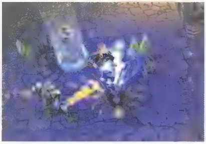
ゲーム開始時のキャラクター作成は、自分の外観を決めるだけというシンプルな設定である。ゲーム世界に降り立つと、いきなり自分が襲われているシーンから始まる。キャラクタークラスは、すべてその後のプレイの仕方で決められていくようになっており、“魔法をこなせるファイター”や“弓矢の扱いと接近戦が得意なレンジャー”など、型にとらわれないキャラクターが、プレイする過程で成長していく。この点だけからでも、Dungeon Siegeの自由度の高さがうかがえるだろう。

戦闘での操作は、通常のアクションRPGと同様で、ほとんどがカーソルを合わせてクリックする方式になっている。ただ、最大で10人のキャラクターを統率し、フォーメーションを組めるようになっているなど、戦略的な要素が多い点は、本作ならではの特徴と言えるだろう。荷物持ちとして雇った村の狩人が、たまたま絶大な魔法使いの資質を持っていたというような偶然の出会いもあり、プレイヤーを楽しませようとする配慮が、ゲームの随所でなされている期待の作品である。



高さの表現が巧妙なだけでなく、実際にこれだけの高低差がマップ上にあるから驚きだ。谷間では通路がかすかに見えていることがあり、どうやってそこまで到達するのかを考えただけでも、プレイヤーの冒険心がくすぐられる





ダンジョン内で巨大グモに襲われている。キャラクターは、ある程度までなら、どんな種類の武器でも持てるようになっており、その武器の使用頻度に応じてキャラクターのスキルが向上し、個性が出てくるようになっているのだ

開発者Chris Taylor氏へ直撃取材を敢行

Play Online(以下、**PO**) 本作のストーリー部分があいまいで分かりにくいのですが。

Chris Taylor(以下、**CT**) 自分が飼っているニワトリに、乱暴を働いた突然の来訪者に怒った主人公の物語だよ。牛もひどいことをされちゃうんだ(笑)。そんなもんですかね。

PO　Chrisさんは、「TOTAL ANNIHILATION」のリードデザイナーとしても有名ですけど、あの作品で得たゲーム制作の秘けつはありますか?

CT　セックスかな。あ、そんな要素なかった(笑)? いや、でもファンに長く遊んでもらえるようなコミュニティー作りを支援することは重要ですね。マルチプレイモードでは、毎週とはいかなくても、新しいアイテムやモンスターをアップロードしていくつもりです。このゲームの世界は立体で複雑に見えるんですけど、実はほとんどタイルを組み合わせて構築しているんですよね。マップを作成できる「Siegeエディター」も、ゲームと一緒に公開する予定です。

PO　マルチプレイモードをもう少し具体的に説明してください。

CT　シングルプレイで組めるパーティーメンバーと同等の、10人までの協力プレイやチームプレイになる計画です。1時間から2時間程度で終わるミニクエストや、城の財宝をめぐって2チームが戦い合うといった感じのマルチプレイ用マップも考えてますよ。Siegeエディターを使って制作したものを、プレイヤーに提供してもらったりすることもあるでしょうね。

PO　インターフェースがほとんど無いですね。

CT　インターフェースは、各キャラクターの顔グラフィックと体力ゲージくらいしか表示しないようにすることもできますし、自分の好きな場所に移動させたり、サイズを縮小したりすることも可能です。インベントリー(所持品リスト)は、「DIABLO」型のボックスウインドウで、四つまでの異なる武器やアイテムを、瞬時に変更できるようにしています。マイクロソフトがもっと資金提供してくれたら、やりたいことがいっぱい実現するんだけど(笑)。とにかく、シングルプレイを終えた後で、「ああ、おれはこんなキャラクターを育ててきたんだな」って感動できるようなゲームにしたいですね。



マイクロソフトの最新ゲーム&デバイス

Combat Flight Simulator 2: WW II Pacific Theater

開発元　:マイクロソフト
発売時期:2000年第4四半期

「Combat Flight Simulator 2: WW II Pacific Theater」(以下、CFS2)がついに公開された。第2次世界大戦を扱った従来のフライトシミュレーター(以下、FS)は、ヨーロッパを舞台にしたものが多かったが、CFS2では、激しい空中戦が繰り広げられた南太平洋が主な舞台となる。

アメリカ軍だけではなく、日本軍の立場からもプレイできるようになっており、1941年から1943年までの史実に基づいたミッションは、両軍で合計約120種類も用意されている。デモでは、ミッションの間で使用されるアメコミ調の静止画を組み合わせたムービーも紹介されており、ミッションはストーリー仕立てで進行していくことがうかがえた。

新しい戦闘機は18機種が登場し、その中には、軽量ながらも20mm砲を太平洋の空に轟かせたゼロ戦“A6M2 Zero”なども含まれている。地形グラフィックに関しては、改良した「Flight Simulator 2000」のエンジンを使用しており、戦闘機やオブジェクトのディテールも大幅に向上。機体のテクスチャーは、前作の4倍も鮮明になっており、各部位のつなぎ目から塗料のはげ具合、被弾個所や排気口周辺の黒ずみまでが、細かく表現されているのである。

座席後部で照準を定める狙撃手の人工知能もより精密になっていて、経験によって能力も変化していくようだ。長い付き合いでプレイヤーと息の合った狙撃手が戦死した場合は、経験に乏しいルーキーを育て上げる必要も出てくると開発者は語る。空の上で芽生える、戦友との仲間意識を狙った演出なのだろう。

アメリカ軍の“FAU-1A Corsair”を下方からとらえた画面。細かい部分まで忠実に再現されたテクスチャーが見事だ。気象エフェクトには、南海でのスコールや雷なども加わる





本格的にゼロ戦をシミュレートしたゲームは少ないだけに、日本のFSファン待望のタイトルになるのは間違いない。ちなみに、マルチプレイは最大8人まで参加できる

Crimson Skies

開発元　:マイクロソフト
発売時期:2000年第3四半期



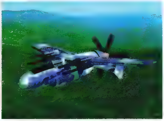
通常のFSよりもアクションの要素が強く、地上のオブジェクトを使ったアクロバットも楽しめる。それだけに、地上に近い所での飛行が多くなっており、地形やビルのグラフィックは鮮明に表現されている

「Crimson Skies」は、戦闘機を主役に据えたアクションアドベンチャーで、FASA社のテーブルトークゲームをパソコンゲーム化したものである。ゲームの舞台は1937年の設定で、自動車産業の代わりに航空機技術が進歩した仮想のアメリカ史(合衆国が崩壊し、利権や地勢によって分断され、小国家が興隆している)を背景にしている。プレイヤーは、空賊“The Fortune Hunters”を率いるNathan Zacharyとなり、大空を飛び回るのだ。

このゲームでは、FSの敷居の高さにためらいを感じていたゲーマーでも、問題なく楽しめることが念頭に置かれている。まったくのFS初心者でも、ジョイスティックを動かしているだけで操縦をマスターできてしまうほど簡略化された操作が魅力なのだ。

ゲームの内容も新鮮で、FSではなく、アクションアドベンチャーと定義されているのもじゅうぶん納得がいく。ミッションは24種類用意されており、パラシュートで機体を脱出したり、走行中の列車から少女を救出したりと、ユニークなものが多い。個々のミッションには数種類の目的があり、プレイヤーの行動次第で、さまざまな結果が生まれるという。こうした仕事の成果は、ミッションを終了するごとに発行される新聞で読めるようになっており、それをスクラップブックに収集することで、自分の功績を眺めることもできるのだ。





機体は、アメリカの改造車を思わせる、いかつい様相のものが12種類。飛行している敵の爆撃機に飛び乗って略奪し、その技術を自機のアップグレードに役立てることも可能であるという

AoKの拡張パックが制作進行中!!　Bruce Shelly氏かく語りき

ゲーム開発者らしからぬ平凡な風ぼうと、業界の重鎮ながら柔らかな物腰が好印象のBruce Shelly氏。Sid Meier氏をして「彼は、アイデアが泉のようにわき出る」と言わしめた名ゲームデザイナーで、「Age of Empires」シリーズの生みの親でもある。

そのShelly氏にあいさつしたところ、本誌独自のニュースをキャッチすることができた。なんと「Age of Empires II:The Age of Kings」の拡張パックの制作が進行しており、副題は「The Conquerors」になるだろうとのことだ。5種類の新しい民族が追加されるほか、日本列島をそのまま使用したマップも用意されるらしい。詳しくは、2000年5月に行われるE3で発表されるようだ。



MechWarrior 4

開発元　:マイクロソフト
発売時期:2000年第4四半期



操作が簡略化されたとはいえ、進行方向とは別に胴体をねじ曲げながら敵を攻撃するスタイルは健在だ。戦場は一つの惑星内にあるのだが、各戦場の地形は多種多様である

リリースされてから今年で16年目となるボードゲーム「BattleTech」の世界観を、コンピューターゲーム化したFASA社。1998年末にマイクロソフトの傘下に入った同社は、前ページで紹介した「Crimson Skies」に加えて、「MechWarrior 4」「MechCommander 2」の3タイトルの開発を精力的に進めている。

戦闘用ロボットのシミュレーションとしての要素が強かった前作までのシリーズと比較すると、MechWarrior 4では、ストーリー展開の面白さにも重点が置かれているようだ。というのも、本作ではまったく新しい物語が用意されているのである。プレイヤーは、名家の血を絶やすまいと、生き残りをかけて奮闘する主人公となって、全30のミッションに挑む。使用できるMechは、21に及ぶ新機種だ。各Mechは、自由にカスタマイズすることが可能で、搭載できる装備の中には、長距離攻撃用の武器やセンサーなどもある。

本作では、プレイヤーはリーダーの役目を担っている。仲間となるMechの操縦士たちには、それぞれ能力や性格に差があるので、プレイヤーには仲間を統率する管理能力が要求されることだろう。

また、Mechの大きさもよく表現されている。基地や都市の路上を走る車や歩行者なども描かれているので、それらとの対比から、Mechの大きさが実感できるのだ。デモでは、バイクに乗って逃げ回る敵の戦闘員を狙い撃ちするミッションも紹介された。実際にプレイしてみると、初心者にも受け入れられることを狙ってか、ずいぶんと操作が簡単になったように感じた。インターフェースも簡略化されており、キーボードにホットキーを割り当てなくても、楽にプレイできるようになっている。

Jordan Weisman氏



1980年にFASA社を設立し、「BattleTech」や「SHADOW RUN」など人気のボードゲームを開発。その後、世界各地に、大型筐体をLANで接続したビデオゲーム版BattleTechを設置し、アメリカだけでも2000万人の集客を誇ったという。現在は、「Crimson Skies」のデザインを担当している

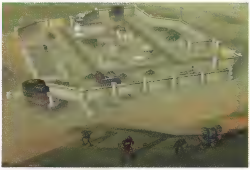




光源からの光だけを使用するダイナミックライティングの照明効果によって、グラフィックの美しさが引き立っている。レーザーなどの効果も派手に演出されており、アクション面での楽しさが倍増しているようだ

MechCommander 2

開発元　:マイクロソフト
発売時期:2001年第1四半期



敵の要さいを襲撃する前に、どんなタイプの兵器が配備されているか、それらへどの角度から攻撃を加えるのかを見極めることも大切だ。燃料タンクを狙って撃てば、周囲に大きなダメージを与えることも可能である

重装甲の巨大なMechを、1人称視点で操作できるアクション性の高いMechWarrior 4に対して、戦術性に比重を置いたのが、リアルタイム戦略シミュレーション「MechCommander」シリーズである。MechCommander 2は完全な3Dグラフィックへと変容した。3D化によるゲームプレイの変化は大きく、木をなぎ倒したり、敵の要さいの壁をぶち壊して内部に侵入したりすることが可能になった。こうした変化によって、戦術の幅は広がることだろう。

グラフィックには、MechWarrior 4と同じくダイナミックライティング効果を採用。太陽光の反対側からMechを見ると、ほとんど影で黒く見えてしまうほどに光の方向が強調されている。また、ラインオブサイト方式も採用しており、遠方やビルの後方部分は霧でかすんだように白っぽくなっている。しかし、敵陣にセンサーを撃ち込めば、視界を広げたり、敵の情報を入手できたりと、局地戦を有利に運ぶことが可能だ。開発者は、「敵の裏をかく頭の回転の速さがあれば、少数のメックでも敵の大部隊を崩壊させることが可能です」と話す。

メックの残がいを集めて資源の再利用を図るというシステムも健在だ。修理ロボットや支援部隊、対地爆撃機などの派遣の要請ができるようになったのは目新しい要素である。隊員は戦歴によって経験値を増やしていくので、無駄死にさせないように慎重にプレイすることも重要だろう。





被弾すれば、ダメージを受けた部位だけが崩壊するようになっている。メックの右腕部分が吹っ飛んでいるのが分かるだろうか?

Midtown Madness 2

開発元　:Angel Studios社
発売時期:2000年秋



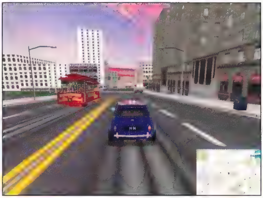


実際の地形を基に制作しているだけに、リアルな街並みが再現されている。なお、ダメージを受けた部分は、車体のテクスチャーがきちんと変化する

街中を自由に走り回ることができる、痛快なレーシングアクションの第2弾。「Midtown Madness 2」では、入り組んだ市道に囲まれたバッキンガム宮殿やハイドパークが登場するロンドンと、ロンバードストリートに代表される丘と一方通行が多い街、サンフランシスコの2都市が舞台となる。また、本作には、前作のフォルクスワーゲンのバグやフォード・マスタングに加えて、アストンマーティンDB-7ヴァンテージなど新車種が9種用意されている。

“クラッシュ・コース”と呼ばれるミッションモードも新たに追加されるようだ。これは、それぞれの街でスタントドライバー、もしくはタクシードライバーとしてのキャリアを積んでいくという内容になる。前作Midtown Madnessでは、傾斜を利用して車を傾けた2輪走行も可能だったが、新作でもその足回りの良さは受け継がれている。ダメージの受け方は、前作よりリアルな出来に仕上がりそうだ。

今回はサンフランシスコのコースを使ったデモが展示されていたものの、動作性のチューニングの甘さや、仮のテクスチャーが張られただけの街並みが見られ、まだアルファ版の状態だったようだ。



ユニオンジャックが天井に描かれた青タクシーが、ケーブルカーの走るサンフランシスコの街並みに乱入。“キャプチャー・ザ・ゴールド”など、前作と同じ四つのモードも用意される予定だ

Motocross Madness 2

開発元　:Rainbow Studios社
発売時期:2000年夏

「Motocross Madness 2」は、オフロードバイクでのワイルドなレーシングを再現して人気を博した作品の続編だ。多数のオブジェクトが配置された広大な空間で、さまざまなレースやスタントを楽しめる作品である。すでにスズキ、ホンダ、ヤマハなどのマシンが登場することが決まっており、前作が発売されなかった日本でも人気を集めそうだ。

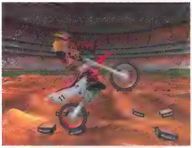
“スーパークロス”などの従来のモードに加えて、Motocross Madness 2にはさらに二つのモードが追加されている。“プロサーキット”は、賞金を稼ぐことで車種やパーツをアップグレードし、チャンピオンシップを勝ち上がっていくモードだ。地元のレースから始まり、最終的にはスポンサーが付くほどのプロを目指すのが目的となる。

もう一つは、“エンデュロレーシング”。アリゾナの砂漠や、コスタリカの飛行場などで、地形やオブジェクトを利用しながら道なき道を走り、大きなマップ上に点在するチェックポイントを通過していくというモードだ。

本作では、バイクとレーサーが別々にモデリングされているため、複雑なスタントや体重移動が可能になっている。グラフィックエンジンも秀逸で、サボテンから樹木、納屋や列車に至るまで、5万個近くのオブジェクトをマップ上に配置できるという。

マルチプレイモードは、チームトーナメントなど、実際のチャンピオンシップに似せた大会を完備する予定。スタントや完走タイムから割り出したスコアポイントによるランキングも用意されるという





バイクのち密なモデリングだけでなく、実際のスポンサーのロゴを使用したコスチュームなど、細部にまでこだわりが感じられる。なお、トラックエディター機能を活用すれば、オリジナルのレーストラックを制作することができる

Relic Entertainment社とマイクロソフトが提携

Ensemble Studios社、Digital Anvil社、Turbine Entertainment社と、ここ数年間でマイクロソフトが提携した開発会社は少なくない。これらの開発元が、コアゲーマー層を狙ったソフトを提供していることからも、マイクロソフトのゲーム販売にかける意気込みが伝わってくるだろう。

そのリストに新しく名を連ねたのが、カナダを拠点とするRelic Entertainment社である。弱冠24歳の社長兼ゲームデザイナー、Alan Gardener氏が率いる開発チームで、3Dの宇宙空間で戦闘を繰り広げるリアルタイム戦略シミュレーション「HOMEWORLD」が好評を得たのは記憶に新しい。今回、どんなゲームが開発中なのかはまったく公表されなかったが、HOMEWORLDはSierra On-Line社の商品でもあるため、その続編になることはないと、Gardener氏は語ってくれた。



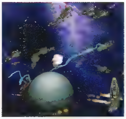
Conquest: Frontier Wars

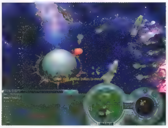
開発元　:Digital Anvil社
発売時期:2000年第4四半期

Origin Systems社時代に「WING COMMANDER」などの名作を生み出したRoberts兄弟。その弟の方であるErin Roberts氏の主導の下に開発されている「Conquest : Frontier Wars」は、3Dグラフィックで描画されたリアルタイム戦略シミュレーションである。細かなアニメーションを見せるユニットは、小さいながらもすべて3Dで制作されており、煙や爆発もパーティクル(ドット単位のテクスチャー)で表現されているという丁寧な作りである。もっとも、HOMEWORLDのように自由にカメラのローテーションやズームインができるわけではなく、映画的な演出にも欠けている。しかし、その分、操作性がシンプルになっており、マウスだけですべての作業が行えるのはありがたい。

以前に発表されていた仕様からいくつかの修正点が見られ、使用できる種族は、Mantis、Terrans、Solarianの3種族へと変更された。シングルプレイでは、各種族でプレイできるシナリオは用意されておらず、Terransでミッションを開始して、途中で他の種族に交代するという流れになる。

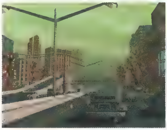
マルチプレイモードは、最大8人までが対戦や協力プレイで遊べるようになっており、MSN Gaming Zoneではトーナメントやランキングなどのシステムも採用される予定である。マルチプレイでは、ユニットが増えるにつれて処理速度に負担がかかることも予想されるが、その対策として1プレイヤーのユニット最大保有数は100機までに制限されるそうだ。


味方の戦艦ユニットには艦長が搭乗しており、ミッションを戦い抜いていく間に経験値を蓄積していくという。ユニットが破壊されれば、新しいメンバーを補充し直さなければならないので、艦隊を巧みに管理していくことも必要になるそうだ


レーダーが利かなくなるガス雲やアステロイド群など、マップ上にあるオブジェクトをうまく使いこなすことも必要だ。また、マップ中にジャンプゲートを設けたことで、移動時間を短縮できるだけでなく、敵の背後に回るなどの戦略的な利用も可能となった

Loose Cannon

開発元　:Digital Anvil社
発売時期:2000年第4四半期


昼と夜の概念があり、夕焼けで空の色が変わったりもする。カスタマイズ可能な15車種が登場し、車に装備する武器は、街のアーマーショップで購入できるようになっている

街を歩いている一般人にも危害を加えることができるが、警察に見つかれば、自分自身がお尋ね者になってしまう


「Loose Cannon」は、自由度の高いゲームプレイが楽しめるアクションアドベンチャーである。行政権力が衰退し、大幅な人員削減を強いられた警察に雇われたバウンティーハンター(賞金稼ぎ)が、プレイヤーの役どころだ。メインとなるミッションをクリアする過程で発生するサブミッションを、プレイヤーは自由に選択できるようになっている。銀行強盗の犯人捕獲などといった内容の仕事を無線で請け負い、報酬をためて自分の車のアップグレードを図っていくのだ。西海岸のサンフランシスコから東海岸のニューヨークまでを横断していくストーリーラインで、プレイヤーの判断次第で好きな都市に飛び込むことも可能である。

本作は、車のチェイスシーンだけではなく、3Dシューティングのような生身の戦闘もほぼ同じ比率で用意されると開発者は言う。ギャングに占拠された郊外の廃工場に車で乗り付け、敵の死角に転がり込んで、スナイパー銃で狙い撃ちするといった展開のデモも公開された。デモでは、ロサンゼルスのビル街がしっかり再現されていたが、敵の思考ルーチンは、まだまだ改善の余地があるようだった。

Links 2001

開発元　:マイクロソフト
発売時期:2000年秋

動画を取り込んだゴルファーが登場する「LINKS」シリーズの最新作「Links 2001」は、まったく新しいレンダリングエンジンを使用することで、より写実的な作品になった。実在の名門コースの地形を、GPSによって解析し、微妙な隆起までゲーム上に再現しているほどだ。アニメーションもずいぶんと増え、ガッツポーズで喜んだりする動作などが豊富に用意されている。また、物理的な動きも相当研究されたようで、ボールのはね方や風による影響も、忠実に再現されている。

さらに、本作には、コースデザイナーとしても活躍していた往年のプロゴルファー、アーノルド・パーマー氏の名を冠したコースエディターも付属する予定で、自分の好みに合ったコースを作成できる。

マルチプレイモードでは、プレイ時間の削減を図り、ホールを一緒に回る各プレイヤーが、次々にショットを打てるような工夫もなされている。なお、マイクロソフトがWingspanBank.Comと提携して設立したVGA(Virtual Golf Association)主催のマルチプレイトーナメントでは、最高10万ドルに達する優勝賞金が準備されるという。


実際のコース風景に限りなく近い、美麗なグラフィックが素晴らしい。10万ドルの優勝賞金が用意されているVGAに参加し、バーチャルゴルファーとして世界に名を広めるのも悪くない

大型フライトアクションRPG　Freelancerのデモは公開されず

今回のGamestock 2000では、大きな期待が寄せられているフライトアクションRPG「Freelancer」の紹介がほとんど行われなかった。ムービーシーンやゲームシーンを編集したDVD画像が紹介されただけだったが、そこから判断する限り、かなり質の高い作品になるのは間違いないだろう。

コーヒースタンドに並んでいた、開発者のChris Roberts氏に話を聞いたところ、今回Freelancerが紹介されなかったのは、いくつかの変更を加えたために、デモとして問題なく動作するものが用意できなくなったからだとのことだった。なお、シングルプレイ専用版の発売が2001年の第1四半期を見込んでいるのに対し、専用サーバーで100人までが対戦できるようになるというマルチプレイ対応版は、2001年のクリスマスシーズンまでお預けになるという。



2000年に登場する未来型デバイス

Microsoft gamestock

ゲーム用ハードウェアの開拓者的な役割を果たしてきたマイクロソフト。今までだれも考えつかなかった機器を製作する革新的な姿勢は、業界の進歩に貢献していると言える。今回もユニークな発想が光る、3種類のSideWinderシリーズのデバイスが発表された。

SideWinder Strategic Commander

発売時期：2000年10月

リアルタイム戦略シミュレーションでは、的確な判断と1秒を争う素早い操作が必要とされる。そこで、キーボードに割り当てたホットキーを今までは活用していた。そのホットキーの代用となり、手の位置を変えることなくコマンドを出せるコントロールデバイスが、この「SideWinder Strategic Commander」だ。右手で使用するマウスと併用して、左手で操作するように設計されており、二つのだんご状のボディーが上下に重なった、かなり大きなデバイスである。

上部のコントローラーは、画面のスクロール操作に対応した前後左右360°のスライド動作が可能だ。ひねるような動作にも対応している。人さし指から薬指の位置にボタンが2個ずつ配置されており、これらにホットキーを振り分けていく。親指の位置にある3個のモディファイアーボタン（シフトボタン）や、下部の側面にある3段階に切り替え可能なプロファイルスイッチと併用すれば、最大72種類のホットキーが設定可能になる。

「Age of EmpiresⅡ：The Age of Kings」の場合、使用頻度の高いグルーピング、畑の設置、街の中心へのセンタリングなどの作業を次々に素早く行うことができるようになっており、すご腕のゲーマーを使ったテストでは、20分未満でImperial Age（帝王の時代）に突入できるくらいまで、スピードを改善できたという。もっとも、リアルタイム戦略シミュレーションでは、プレイスピードのほかにさまざまな状況下での判断力も求められるわけだから、必ずしもゲームを有利に運べるためのコントローラーであるとは明言されていない。開発者たちも、ゲーマーの負担を軽減することを意図して製作したものだと念を押している。

"Strategic Commander"と名付けられてはいるが、戦略シミュレーション以外での使用もじゅうぶん可能だ。実際、マイクロソフト社内では、「Asheron's Call」の戦闘モードの切り替えに利用する人が多いという。USB接続で、Direct X7.0a以上のDirectInputに対応しており、アメリカでの定価は$59.95が予定されている。



ほかのSideWinderシリーズ同様、やや大きめのデザイン。テーブルクロスの上に設置されていたためか、デバイス自体が動いてしまうこともあったが、リアルタイム戦略シミュレーションの上級者には有益な製品になりそうだ

SideWinder Game Voice

発売時期：2000年10月

1999年6月にマイクロソフトが買収したShadow Factor社のボイスコミュニケーション技術「BattleCom」を改良し、LANやインターネットで64人までがボイスチャットできるようになるというデバイスが、この「SideWinder Game Voice」である。最近では、さまざまなゲームジャンルで、協力プレイがクローズアップされ始めているだけに、非常にタイムリーな発売となりそうだ。

SideWinder Game Voiceは、ヘッドフォンにマイクが付属したヘッドセットと、八つのボタンからなるコントロール機がセットになった商品で、これらを併用してコミュニケーションを図る。各ボタンでは、ボリュームのコントロールに加えて、個人、チームメート、プレイヤー全体へのボイス通信の切り替えなどが行える。

フレーズ単位で録音させ、必要なときのみにその単語を発音させることも可能だ。ゲームの中の操作として、「オープン・ザ・ドア」などといった音声による命令を行うことができるのである。マイクロソフトは、人気ソフトに見合ったフレーズセットを順次公開することも検討しているようだ。なお、この音声認識システムは、英語以外の多国籍言語にも対応している。

SideWinder Game Voiceは、DirectX 8.0で実装されるDirectPlay Voice APIを使用しており、33.6kbps以上の通信回線からDSL、ケーブルモデムにも対応している。Windows 98なら32MB、Windows 2000なら64MBのメモリーを推奨としていることから見ても、大人数でのプレイ時には画像処理の負担となるのは避けられないかもしれない。USB対応で、定価は$69.95の予定。



コントローラーをつなぐUSBポートのほかに、ヘッドセットを接続するラインアウトとヘッドフォン用のポートを確保しておかなければならない

SideWinder Force Feedback 2

発売予定日：2000年10月

ジョイスティックではもはや定番となりつつあるSideWinder Force Feedback。その第2弾が、基本的な仕様やデザインを変更して登場する。

主な変更点としては、マウント部分をさらに大型化し、ここに25MHzの16ビットプロセッサーを搭載したことが挙げられる。また、電源がコントローラーの中に内蔵される仕様に変更された。これによって、フォースのレスポンスも飛躍的に改善されるそうだ。色調に関しては、今後の過程で変更される可能性もじゅうぶんあるが、ボタンは銀色になっている。ハットスイッチは、ローテーショナルボタンへと改良され、使い心地も良くなったと言える。

コンセプトが大きく変更されたのがスロットルで、以前のようなダイアル式のものから、横に長いつまみ状のものへと形状を変え、親指を横に向けたままの状態ではじくような操作も可能になる。フライトコンバットなどでは急なスピード変更に威力を発揮しそうだが、慣れない分だけ違和感を覚えた。

会場ではMechWarrior 3を使用したデモが公開されていたが、キャリブレーション等の調整はほとんど行われておらず、フォースを感じることさえままならない状態だった。200本を超える既存の対応ソフトがすべてサポートされるだけでなく、従来よりもエフェクトやレスポンスの向上が見込めるはずだ。USB対応で、発売価格は、$99程度になる予定。



マウント部分のオプティマイズ用のボタンと合わせれば、最高で16種のホットキーを設定することが可能。オンボードプロセッサーの搭載によって、フォース効果の種類は100種類以上に増えるのだ



後部の写真。右側のUSBポートに伸びるコードだけでなく、左側には電源を直接取り込むためのインプットも存在する

POCKET DOOM発表！

Windows CEに対応したモバイル用ゲームも発表された。速いプロセッサーや豊富なメモリー容量、ステレオオーディオなど、Windows CEを搭載したPDAの利点を生かした作品が、4本発表された。

中でも目を引いたのが、「POCKET DOOM」と名付けられた、かの名作の移植ソフトだ。PDA用のソフトを多く手掛けてきたConduits Technologies社開発によるもので、すでにオフィシャルサイトでは、カシオのカシオペアE-100シリーズに対応した、ベータ版がダウンロードできるようになっている。ほかにも、ゴルフゲームの「ZIOGOLF」（Zio Interacive社）、パズルゲームの「BUBBLETS」（Oopdreams Software社）、そして1人称視点のアドベンチャーで、すでにさまざまなプラットフォームでも発売されている「SHADOW GATE」（Infinite Ventures社）などが紹介された。



国内発ゲームニュース

「PLANESCAPE TORMENT」「ICEWIND DALE」など、セガがAD&DベースのRPGをリリース

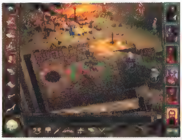
「BALDUR'S GATE」(以下、BG)完全日本語版を発売して、RPGファンの強い支持を得たセガ・エンタープライゼス。同社は、BGと同様に「ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS」(以下、AD & D)の世界観をベースにしたRPGを、続々とリリースする。

2000年3月31日には、死と蘇生をテーマにした異色のRPG「PLANESCAPE TORMENT」を発売する(本誌1999年11月号でレビューを掲載。また、今月号のp.143でも関連記事を掲載)。さらに、時期は未定だが、「ICEWIND DALE」の発売も予定している。この両タイトルは、BGと同じくBlack Isle Studios社開発のRPGだ。

ICEWIND DALEは、6人のキャラクターによるパーティープレイを重視し、当然マルチプレイにも対応している。また、ダンジョンでの冒険に重点が置かれており、BGには無かった新しいマジックアイテムやスペル、モンスターが登場する。新しいモンスターは総計50種類以上にもなり、その中には巨大なモンスターもいるという。

セガ・エンタープライゼスでは、ほかにもInterplay Productions社のAD&Dをベースにしたゲームの発売を検討しているそうだ。同社の今後の動向に注目しておこう。


巨大なモンスターには、いくつかの種類が用意されている。これは、サイクロプス。一つ目の巨人で、丘や山に生息している


ICEWIND DALEは、BGのグラフィックエンジンを改良したものを使用している

ついにゲーム画面が明らかにされた国産オンラインRPG「レインガルド」

オープンベータテストが開始された国産オンラインRPG「レインガルド」。ベータテストに参加できたプレイヤーは、新しいオンラインRPGの息吹を感じていることだろう。今回は、本誌初公開となるゲーム画面と併せて、レインガルドの特徴を紹介していく。

特徴① ノートパソコンでも快適に動作

レインガルドでは、クオータービュー視点が採用されている。淡い絵画調のグラフィックと、丁寧に描き込まれたキャラクターのグラフィックが特徴的だ。最近のパソコンゲームにしては珍しく、3Dアクセラレーターを必要とせず、ノートパソコンでも快適にプレイできるようになっている。



特徴② 多彩なアイテムが登場

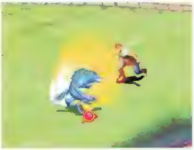
5000種類以上が登場するというアイテムは、それぞれが独特の形状をしている。各アイテムには、固有の性能があり、そのパラメータや詳細情報なども参照できる。なお、ある一定の条件を満たせば、プレイヤー自身が武器を製造することも可能だ。





特徴③ 必殺技が使用可能

戦闘では、カーソルを対象に合わせて、マウスの左ボタンをクリックすれば攻撃できる。ダブルクリックした場合は、必殺技が使用可能だ。



特徴④ 便利な簡易翻訳機能

ノンプレイヤーキャラクター(NPC)との会話は、左の画面のように定型化されたメッセージを選択することで行う。プレイヤー同士のチャットでは、通常はキーボードで文章を入力するのだが、NPCとの会話と同様に、定型化された言葉を選択してチャットすることも可能だ。この定型化されたメッセージ(チャットテンプレート)は、相手が他言語のOSを使っていた場合、自動的にその外国語に置き換えられて表示される。





ほかにもレインガルドの特徴はたくさんあるようだ。次回以降は、ゲームシステムなどについての新情報をお届けしていく予定だ。

「Asheron's Call」の正規輸入版がマイクロソフトから春にリリース



本誌でも継続的に情報を取り上げてきた人気オンラインRPG「Asheron's Call」(以下、AC)の正規輸入版が、マイクロソフトから2000年春に発売されることが決定した。このAC正規輸入版はすでに発売されている海外版と同じもので、アメリカの専用サーバー(MSN Gaming Zone)に接続してプレイする。今回の正規輸入版の発売は、日本以外の国でも発売されるAC"インターナショナルバージョン"の世界リリースに伴うもの。ACの世界へ足を踏み入れる新規プレイヤーが、さらに増加しそうだ。AC未体験の人にとっては、新たに参加する絶好の機会となるだろう。

「大刀～DAIKATANA」に対応したゲームサーバーが始動

本誌でも、たびたび紹介しているアイドス・インタラクティブの「大刀～DAIKATANA」(以下、DK。日本語版4月下旬発売予定)。DKのマルチプレイに対応するゲームサーバーが発表されたのでお伝えする。

発表されたのは、2月下旬に行われた「大刀～DAIKATANA 編集部対抗ゲーム大会」の席上。DKに対応するゲームサーバーとして、3月末のオープンを予定している"37play"が紹介された。

このゲームサーバーはアジアコンテントドットコムがオープンするもので、オセロやバックギャモンなどの無料対戦ゲームも用意されている。5月下旬には、37play上で3週間にわたって開催される、DKの対戦イベント"Deathmatch Contest@37play"も予定されており、注目度の高いゲームサーバーといえる。なお、今回の編集部対抗ゲーム大会ではPlay Onlineが優勝し、Athlon 800MHzを獲得した(p.128のプレゼントページをチェックしよう)。

また、同大会では、フリーウェイのパソコン、DK推奨スペシャルモデルVip AMN-GA850をベースにした"Ultimate PC Gaming System by Free way"も公開された。このモデルは、上述したDeathmatch Contest@37playのチャンピオンにプレゼントするために特別に作られたものだ。

ちなみに、Vip AMN-GA850は、Athlon 850MHz、SDRAM 128MB、SPECTRA 7400DDR、10倍速DVD-ROMドライブを搭載し、24万8,000円で発売されている。

37 PLAY.COM

ゲームサーバー、37playのロゴ。「大刀～DAIKATANA」の対戦にも対応する予定。みんなで遊べることを目指すという意味で、37という数字をサーバー名に採用したそうだ



フリーウェイのパソコン、DK推奨スペシャルモデルをベースにした、"Ultimate PC Gaming System by Freeway"。Deathmatch Contest@37playのチャンピオンに贈られる

37playホームページ　http://www.37play.com

フリーウェイホームページ　http://www.freeway.co.jp

最新パソコンゲームが体験できるゲームイベントがめじろ押し

ゲームショウやゲームフェスタなど、最新パソコンゲームが実際にプレイできるイベントが各地で開催されるので、その情報をお伝えする。

まず、3月31日～4月2日(31日はビジネスデー)まで、千葉県の幕張メッセにて、国内最大級のゲームの祭典"東京ゲームショウ2000 春"が開催される。やはり、最大の目玉はPlayStation2となるが、パソコンもマイクロソフトの「Microsoft Links LS 2000」など、新作17タイトル以上が公開されることになっており、盛り上がることは間違いない。「大刀～DAIKATANA」の対戦大会や恒例のPlay Onlineイベントステージも予定されているので、ぜひ足を運んでほしい。

一方、最新のパソコンゲームが体験できるスペシャルイベント「PC Game Festa! 2000」が定期的に開催されることが決定した。日本ゲートウェイとマイクロソフトが主催するもので、全国各地のゲートウェイカントリーのセミナールームを会場に、大型スクリーンと最新音響システムを使ってパソコンゲームのデモを行う。第1回目は新宿ゲートウェイカントリーで開催され、エレクトロニック・アーツ・スクウェアの「NOX」など最新タイトルもプレイできるとあって、好評だった。

今後も、全国のゲートウェイカントリーで同じイベントを開催していく予定なので、参加してみてはいかがだろうか。



東京ゲームショウ事務局ホームページ　http://www.cesa.or.jp

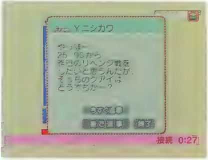
ISAO、Dreamcast向けのネットワークサービスを拡充

セガ・エンタープライゼスの関連会社ISAOが、Dreamcast(以下、DC)向けの新しいコミュニケーションサービスを発表した。今春リリース予定のDC用ブラウザーソフト「ドリームパスポート3」の新機能として提供される。

公開されたのは、リアルタイムメッセンジャーの「Ch@b Talk」(ちゃぶトーク)、さまざまな人との出会いが楽しめる「どこでもチャット」、DC用のインターネットデジタルビデオ＆カメラDreameyeに対応する「Dreameyeビジュアル・ライブ・コミュニケーション」の三つ。これらの機能は、ゲーマー以外に一般の人でも楽しめるようにと簡単な操作のインターフェースが採用されるという。

また、同発表会では、DC向けの新タイトルも公開された。中でも注目したいのが、本誌でもレビューを行っている、3D戦略シミュレーション「10SIX」の発表。現在のところ発売日など詳細は未定だが、DC用の完全マルチプレイタイトルの柱の一つとしてリリースされる予定だ。

ドリームパスポート3はDCのネットワーク会員向けに無料で配布されるほか、ショップなどの店頭でも無料で配られるという。



ドリームパスポート3の新サービスの一つ、Ch@b Talkのイメージ画面。お茶の間でのたわいもない会話をネットワーク上で実現できるそうだ

ISAOホームページ　http://www.isao.co.jp/

Play Online NEWS Summary

ハドソン、iモード向けのゲームを配信

ハドソンが、iモード対応ゲームの配信を開始した。第1弾としてすでに提供されている「ミラクルGP」は、パソコンと連動するのがポイント。iモード版とインターネット版が用意されており、レースのランキングデータを共有できるようになっている。料金は、iモード版が月額300円、インターネット版が3ヵ月で900円に設定されている。

4月1日には、プレイヤー同士の対局が可能な「森田将棋iモード版（仮）」、5月1日には、Dreamcastのタイトルをベースとした「北へ。iモード版（仮）」の提供も予定。これらのタイトルを、ハドソンのネットワークゲーム専用ホームページ「webbee」とさまざまな形で連動させる計画もあるという。

ハドソンの担当者によると、今後もiモード向けに多くのタイトルを提供していく予定とのこと。「JAVA対応のiモードが出てくれば、さらに内容の充実したゲームを提供できるでしょう」とも語ってくれた。ハドソンの今後の動向に注目していきたい。



パソコンとレースの結果を共有できる「ミラクルGP」。車のセッティングデータをサーバーにアップすると、レースの順位がメールで通知されるようになっている

webbeeホームページ　http://www.webbee.net/

NOXワールドカップ（仮）開催決定！

さまざまな魔法やトラップを使った、ハイテンポなマルチプレイが楽しめる「NOX」（発売元：エレクトロニック・アーツ・スクウェア）。なんと開発元のWestwood Studios社主催による、世界大会が開催されることとなった。

期間は4月1日〜30日までで、世界14ヵ国で予選が行われ、各国の上位数名が三つの地区（ヨーロッパ地区はロンドン、アジア地区はソウル、北アメリカ地区はロサンゼルス）に集まり準決勝戦を争う。この三つの地区で勝利した上位4名（合計12名）がWestwood Studios社の本社のあるラスベガスに招待され決勝戦を行うことになる。

日本予選はWestwood Online（http://www.westwood.com/）上で行われる予定で、ここでプレイしたプレイヤーのスコアが自動的に集計され、上位4名がソウルでの準決勝戦に参加できる。

詳細に関しては、エレクトロニック・アーツ・スクウェアのホームページで確認しよう。

エレクトロニック・アーツ・スクウェアホームページ
http://www.japan.ea.com/

NOXワールドカップ（仮）予選開催国一覧

ヨーロッパ地区	アジア地区	北アメリカ地区
フィンランド（1人）	日本（4人）	カナダ（2人）
フランス（2人）	シンガポール（2人）	アメリカ（10人）
ドイツ（3人）	韓国（4人）	—
オランダ（1人）	台湾（1人）	
ノルウェー（1人）	香港（1人）	—
スウェーデン（1人）	イギリス（3人）	

（　）内の人数は準決勝進出者数

ゲームに最適なプロセッサーを探すための CPUトレンドサーチ

p.110〜111のOVER THE 100fpsでAthlonとPentiumIIIのベンチマーク比較を行っているが、ゲームを走らせた際のAthlonのパフォーマンスの高さは注目に値する。具体的な計測結果についてはOVER THE 100fpsを見ていただくとして、ここではAthlonの価格推移に関する情報を掲載する。

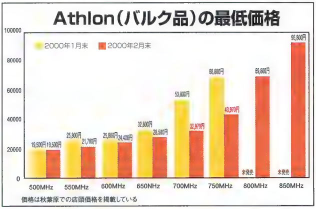
ゲーム向けパソコンの本命CPUはずばりAthlonだ

Athlonをゲーム向けCPUとして推奨するのには、パフォーマンスの高さと共に、もう一つ大きな理由がある。ずばり価格の低さだ。ここに掲載したグラフは、2000年1月末と2月末の価格（秋葉原の店頭価格）の推移を調べたものだが、注意して見てほしいのが700MHzと750MHzの下げ幅だ。どちらも4割近く価格が落ちている。ゲームマシンを組み立てる際のCPUにかけられる予算は、各人によってばらつきがあると思うが、700MHzのCPUが3万円台前半にまで下がったのであれば、迷わず買っていいだろう。ずばり、2000年3月時点で最も旬のCPUだと言える。



KX133を搭載したTyan Computer社のTrinity K7。AGP 4Xモードに対応しているほか、PC133対応メモリーとVC SDRAMの両メモリーをサポートしている、Athlon用の本命マザーボードだ

一方、PentiumIIIの2000年2月末の価格を調べてみると、同じ動作周波数のAthlonと比べて20〜40%は高額に設定されている。例えば、3万円台前半で購入できるAthlon 700MHzに対して、PentiumIII 700MHz（バルク品）は5万5,800円となっており、40%以上の価格差がある。金額にして2万円以上の差があるため、その分を最近安くなったメモリーやビデオカードの予算に回せば、理想的なゲームマシンが組めるはずだ。



ゲーマーズドリームExpress

発売から1ヵ月が経過した「ダークアイズミレニアム2000」。新たに追加された"属性"や"パーティープレイ"にも慣れたころだろう。今回はさらに複雑になった"生産"やパーティー同士の対戦に利用できる"アリーナ"について詳しく紹介する。 文／いちかわみほ

素材の追加により 作成できる武器や防具が大幅に増加

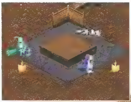
「ダークアイズミレニアム2000」の目玉ともいえる新しい要素が"属性"と"パーティープレイ"と言える。しかし、それ以外にもグラフィックの改良やアイテム数の増加など、多くの点が変更されていることに気付いただろうか？ 細かなところでは、キャラクターがジェスチャーを行えるようになっている。Alt＋1～4キーを押すことで、"あいさつ"や"座る"など、合計4種類の動作が表示できるのだ。会話の途中にタイミング良く使うことで、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションがより楽しいものとなるだろう。

一部の生産スキルにも大きな変更があった。インファンの得意とする"加工"には200以上の素材が追加され、作成できる武器や防具の数が大幅に増加している。さらに、加工の逆である、"分解"を行えるようになった点にも注目したい。防具を分解し、素材に戻したものを使って、別の防具を作ることができるのだ。新たに追加された素材は、店で販売されているもの以外に、ダンジョンの宝箱の中や、倒したモンスターの死体からも入手できる。素材を手に入れるリスクが高まった分、加工で作成できる武器や防具のレベルも飛躍的にアップしている。素材の入手状況次第で、通常では見つけだすことのできない装備が手に入るということだ。

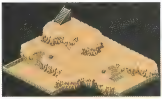
また、オーガルの得意とする"栽培"スキルには水が重要であることは前回紹介したが、実は、苗を栽培する場所によっても収穫物が変わってくることが判明した。場所によっては、かなり高額な実を作ることもできるというので、さまざまな場所での栽培にもチャレンジしてみたい。

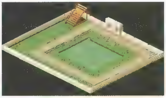
アリーナの登場で パーティー同士の対戦がより白熱する！

ユーザーの要望を反映させた、施設の追加も行われている。フェアホープに点在する街の武器屋の地下に登場した"アリーナ"がそうだ。一部のプレイヤー同士の間で盛んだった対戦トーナメントを参考に、急きょ追加されたのだという。アリーナはただ広いだけではなく、迷路状のものや激しい段差のあるものなど、さまざまな種類が用意されている。パーティープレイが可能となったことに伴って、5対5の団体戦も盛り上がりつつある。個人の戦闘力とパーティーのチームワークが試される団体戦でこれまでとは違った面白さを体験できるだろう。パーティー魔法が炸裂する派手な戦闘シーンが見物で、見学するだけでもじゅうぶん楽しめるので、一度アリーナへ足を運んでみよう。

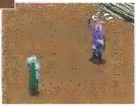


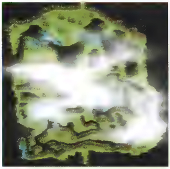
Alt＋1～4キーを押すことで、手を振ってあいさつしたり、座ることができるようになった。プレイヤー同士のコミュニケーションを円滑にするのに効果的だ

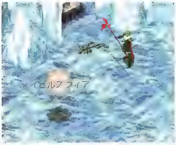


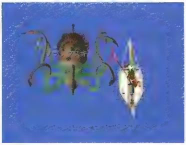


街の武器屋の地下には、さまざまなタイプのアリーナが用意されている。ここでは、パーティー同士の対戦が可能となっている。複雑なアリーナでは、戦略を駆使した戦いが繰り広げられるだろう









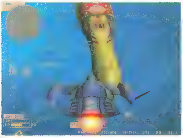
新しく追加されたモンスターのイビルスフィア（左）と、グラフィックが描き直されたブラックスキード（右）。これらは、見掛け以上に攻撃力も高い。遭遇すれば、迫力ある戦闘を堪能できることは間違いない

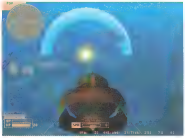
初公開となる、新マップ"ナタール峠"の全景。複雑に入り組んでおり、強力なモンスターが数多くはいかいしている。ここでは、レアなアイテムも豊富に入手できるとのことだ。このマップを参考にぜひ攻略してほしい

ダークアイズミレニアム2000ホームページ
http://www.dark-eyes.com

ブルースフィア最新情報

開発が難航し、ベータテストが延期になった「ブルースフィア」。残念ながら、ベータテストの開始時期は未定となっている。現在は、最大の難関であるサーバー関連の調整を行っているそうだ。この作業は、インターネットを介したリアルタイムシューティングにとって最も重要なフェーズだ。ここでの調整がうまくいけば、よりスムーズで快適なマルチプレイが実現できるというわけだ。開発担当者によると「サーバーに負荷をかけたテストでも結構スムーズに動いており、手ごたえを感じている」とのこと。これが終われば、われわれがプレイできる日もそう遠くないかもしれない。今回、特別にマルチプレイ中の画面を入手したので公開する。期待して待ちたい。





この二つの戦闘シーンはマルチプレイ対戦中のものだ。複数のプレイヤーとのリアルタイム対戦も可能とのことなので、熱い戦いを体験できることだろう



国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

JAPAN

2000年2月調べ

Flight Simulator 2000 Professional Edition

フライトシミュレーターに初めて挑戦する人のために、レッスン機能を充実させた「Flight Simulator 2000」。Professional Editionには、東京を含む世界各国の大都市の詳細なデータや、機体特性の調整などが可能になるエアクラフトエディターが含まれている。



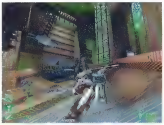
SUPREME SNOWBOARDING

天候の変化によって様変わりするゲレンデの、美しいグラフィックに注目。高度なトリックと派手なパフォーマンスで観客にアピールする、クールなスノーボードゲームに仕上がっている。

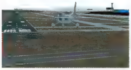


SLAVE ZERO 日本語吹替版

強大な力を持った企業帝国の独裁者を倒すため、巨大ロボットを操って戦う3Dアクション。超高層ビルが立ち並ぶ未来都市を舞台に、生体兵器SLAVE ZEROが暴れ回る。バンプマッピングによる、リアルなグラフィックにも注目だ。



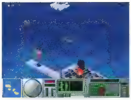
1 NEW
Flight Simulator 2000 Professional Edition
マイクロソフト　オープン
フライトシミュレーター
☎03-5454-2300



2 2→
Age of Empires II : The Age of Kings
マイクロソフト　オープン
リアルタイム戦略シミュレーション
☎03-5454-2300



3 NEW
鋼鉄の咆哮 ウォーシップコマンダー
コーエー　7,800円
戦艦アクション
☎045-561-6861



順位	タイトル	前回	データ
4	QUAKE III ARENA	1↘	P&A　6,800円 3Dシューティング ☎042-525-9501
5	SUPREME SNOWBOARDING	NEW	P&A　6,800円 スポーツ ☎042-525-9501
6	SLAVE ZERO 日本語吹替版	NEW	ズー　8,800円 3Dアクション ☎0268-38-1561
7	ファラオ ～古代エジプト建国シミュレーション～　完全日本語版	NEW	イマジニア　9,800円 シミュレーション ☎03-3343-8900
8	三國志VII	NEW	コーエー　1万1,800円 歴史シミュレーション ☎045-561-6861
9	NBA LIVE 2000	NEW	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 7,800円　スポーツ ☎03-5436-6499
10	UNREAL TOURNAMENT	3↘	ソースネクスト　オープン 3Dシューティング ☎03-5350-4844

マークはマルチプレイに対応していることを表します

■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T･ZONE神戸三宮店(TEL078-331-2070)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は、新着タイトルが続々と登場する中、ほかのタイトルに大差をつけて、「Flight Simulator 2000 Professional Edition」が1位に輝いた。アメリカでは、価格の安いシンプルなゲームが人気を集めているようだ。

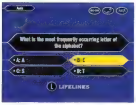
USA

January 2000

1 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE

1→

ディズニー
$19



2 ROLLER COASTER TYCOON

2→

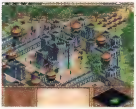
ハズブロ・インタラクティブ
$27



3 Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings

3→

マイクロソフト
$43

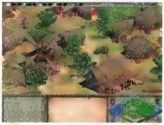


順位	タイトル	前回	メーカー	価格
4	CENTIPEDE	NEW	ハズブロ・インタラクティブ	$15
5	Parker Brothers CLASSIC CARD GAMES	NEW	ハズブロ・インタラクティブ	$15
6	Milton Bradley CLASSIC BOARD GAMES	NEW	ハズブロ・インタラクティブ	$15
7	STARCRAFT	外↗	Havas Interactive社	$18
8	QUAKE Ⅲ ARENA	4↘	アクティビジョン	$45
9	ROLLER COASTER TYCOON EXPANSION PACK:CORKSCREW FOLLIES	外↗	Havas Interactive社	$19
10	DEER HUNTER 3	6↘	GTインタラクティブ	$19

資料提供：PC Data (http://www.pcdata.com/)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204. Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings

昨年9月の発売以来、常にランキングの上位にとどまり続けており、もはや超ロングセラーと呼んでもおかしくない。奥の深いゲームシステムとなっているため、プレイヤーの間では次々と新しい戦略が生み出されている。



STARCRAFT

全世界で300万本を売り上げた「STARCRAFT」の魅力は、まだまだ衰えることを知らない。Blizzard Entertainment社のホームページ(http://www.blizzard.com/)では、すでに1.08バージョンとなるパッチの開発に着手したと発表されている。



World Charts Foundation

（2月14日～20日）

順位	タイトル
1	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
2	Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings
3	UNREAL TOURNAMENT
4	PLANESCAPE TORMENT
5	BALDUR'S GATE
6	Sid Meier's ALIEN CROSSFIRE
7	THE SIMS
8	QUAKE Ⅲ ARENA
9	JAGGED ALLIANCE 2
10	HALF-LIFE:OPPOSING FORCE

資料提供：World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期（予定）		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年3月30日	●	FORMULA ONE 99	マイピック	レーシング	5,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年3月30日	●	パンツァーコマンダープラス　価格改定版	マイピック	シミュレーション	5,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年3月30日	●	レイルロード・タイクーン II（Mac版）	マイピック	鉄道経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Mac
2000年3月31日		タイピングファイターII	アプコム	タイピング	4,900円	06-4704-4881	Hybrid
2000年3月31日		PLANESCAPE TORMENT	セガ・エンタープライゼス	アクションRPG	7,800円	047-380-6441	Win 95・98
2000年3月下旬		アートディンク ベスト チョイス 関ヶ原	アートディンク	戦国シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98
2000年3月下旬	●	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年3月下旬		大航海時代IV ～ポルトエスタード～ パワーアップキット	コーエー	海洋アドベンチャー	5,800円	045-561-6861	Win 95・98
2000年3月下旬		大航海時代V ～ポルトエスタード～ with パワーアップキット	コーエー	海洋アドベンチャー	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98
2000年3月末	●	エリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術士 2～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年3月末	●	マリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術士～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年3月末	●	RISING SUN	マイクロマウス	戦略シミュレーション	未　定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年3月末	●	ポスタル プレミアムパック 日本語音声版	マイクロマウス	アクション	8,800円	03-5352-7609	Win 95・98
2000年4月1日		GREATシリーズ　JOINT STRIKE FIGHTER	メディアカイト	フライトシミュレーター	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年4月1日		GREATシリーズ　トゥームレイダー2 ゴールデン・マスク	メディアカイト	アクションアドベンチャー	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年4月6日	●	BATTLEZONE II：COMBAT COMMANDER	サイバーフロント	リアルタイム戦略シミュレーション	未　定	052-779-6549	Win 95・98
2000年4月7日	●	MIGHT&MAGICVII：DAY OF THE DESTROYER	イマジニア	RPG	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年4月7日	●	バトルビート	ゼン	3Dアクション	5,800円	03-5821-1339	Win 95・98
2000年4月7日	●	メック・コマンダーゴールド：デスパレイト・メジャース　完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年4月14日		あすは恋して ～プライム ビート プラネット～	アンバランス	シミュレーション	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年4月14日		MACゲームベストシリーズ Vol.3 AI将棋	サイバーフロント	将棋	2,980円	052-779-6549	Mac
2000年4月14日		MACゲームベストシリーズ Vol.4 AI囲碁6	サイバーフロント	囲碁	2,980円	052-779-6549	Mac
2000年4月14日		MACゲームベストシリーズ Vol.5 AI麻雀	サイバーフロント	麻雀	2,980円	052-779-6549	Mac
2000年4月14日		銀河英雄伝説 VI	ボーステック	シミュレーション	1万800円	03-5731-2341	Win 95・98
2000年4月21日		お父さんのための血統競馬	アンバランス	競馬シミュレーション	4,980円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年4月21日		クルセイダーズ オブ マイト&マジック 完全日本語版	イマジニア	アクション	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年4月21日		アクアゾーン ディスカス スターターキット	オープンブック9003	熱帯魚飼育シミュレーション	8,800円	03-5447-6434	Hybrid
2000年4月21日		アクアゾーン パワーアップデータ ディスカス Vol.1 ブルーセレクション	オープンブック9003	熱帯魚飼育シミュレーション	6,800円	03-5447-6434	Hybrid
2000年4月21日		アクアゾーン パワーアップデータ ディスカス Vol.2 イエローセレクション	オープンブック9003	熱帯魚飼育シミュレーション	6,800円	03-5447-6434	Hybrid
2000年4月27日	●	パンツァージェネラル 3D アサルト　完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年4月27日		プリンス オブ ペルシャ 3D 価格改定版	マイピック	3Dアクション	5,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年4月28日		電車でGO！2 高速編　3000番台	アンバランス	電車シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年4月28日	●	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーター	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年4月28日	●	シヴィライゼーション II：テストオブタイム　完全日本語版	マイピック	文明シミュレーション	9,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年4月上旬	●	レゴ ロコ	アイドス・インタラクティブ	シミュレーション	オープン	052-775-8380	Win 95・98
2000年4月上旬	●	HALF-LIFE MILLENNIUM PACK	サイバーフロント	3Dシューティング	8,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年4月上旬	●	HALF-LIFE：OPPOSING FORCE	サイバーフロント	3Dシューティング	5,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年4月中旬	●	SOLDIER OF FORTUNE	P&A	3Dシューティング	8,800円	042-525-9501	Win 95・98

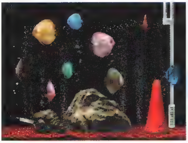
要チェック！

ズームイン新着タイトル

熱帯魚飼育シミュレーション

発売元　：オープンブック9003
発売時期：2000年4月21日

アクアゾーン パワーアップデータ ディスカス



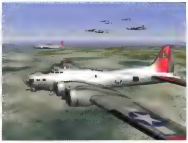
熱帯魚の飼育が楽しめる「アクアゾーン」の追加パックが登場。熱帯魚の王様と言われる"ディスカス"が飼える本作は、ブルー／ストライプ系ディスカスが追加される「Vol.1 ブルーセレクション」と、ブラウン／ヘッケル系が追加される「Vol2. イエローセレクション」の2種類がある。また、アクアゾーン製品版（スタンダード）が同梱された「スターターキット」も発売される。

フライトシミュレーター

発売元　：マイピック
発売時期：2000年春

B-17 THE MIGHTY EIGHTH（仮）

第2次世界大戦を舞台にした、爆撃機B-17 Flying Fortressが主役のフライトシミュレーター。P-38 Lightninng、P-47 Thunderboltなどの護衛機や、Me-163 Kometなどのドイツ軍機も登場する。史実に基づいた25のミッションが用意されており、最大30人までのマルチプレイが可能だ。



発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年4月下旬	●	大刀～ダイカタナ　日本語版	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年4月下旬	●	ヒドゥン&デンジャラス ミッションパック:ファイトフォーフリーダム	ズー	コンバットアクション	6,800円	0268-38-1561	Win 95・98
2000年4月末		UEFA 2000	アイドス・インタラクティブ	スポーツ	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年4月末		野球道 4	日本クリエイト	プロ野球シミュレーション	未　定	0729-90-2525	Win 98・2000
2000年4月	●	F1 ワールドグランプリ　1999シーズン	アイドス・インタラクティブ	レーシング	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年4月		モノポリージュニア 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	5,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年4月		GREATシリーズ　パチスロ攻略法 シーマスターX	メディアカイト	パチスロシミュレーション	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年5月1日		ディノクライシス	メディアカイト	3Dアクションアドベンチャー	5,800円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年5月末		メサイヤ　日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
2000年5月	●	ソーラー 完全日本語版	イマジニア	リアルタイム戦略シミュレーション	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年5月	●	ヒーローズ オブ マイト&マジック3 アドオン:アーマゲドンズ ブレード	イマジニア	シミュレーション	5,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年5月	●	ヒーローズ オブ マイト&マジック3 完全日本語版　ゴールドパック	イマジニア	シミュレーション	1万800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年5月		アトランティス2 完全日本語版	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	未　定	047-380-6441	Win 95・98
2000年5月	●	ウォーハンマー40,000:ライツ オブ ウォー	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年5月	●	デオ グラシアス 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年6月		将棋 2000／2001	アンバランス	将棋	1万800円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年6月		倉庫番 難問指南	アンバランス	パズル	未　定	03-5283-3625	Win 95・98
2000年6月	●	クロース コンバット 4	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年春	●	DARK REIGN 2	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年春		ノマドソウル(仮)	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	未　定	052-775-8380	Win 95・98
2000年春	●	F1-2000　日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	未　定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年春		FORCE COMMANDER	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	戦略シミュレーション	未　定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年春	●	ニード・フォー・スピード ポルシェ 2000(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	未　定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年春		スワット 3:クロース・クォータース・バトル　完全日本語版	サイバーフロント	コンバットアクション	未　定	052-779-6549	Win 95・98
2000年春	●	雀道4(Mac版)	システムソフト	麻雀	7,800円	092-752-5264	Mac
2000年春		Flight Simulator 2000アドオン:エアポートシーナリーデザイナー2000	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	未　定	03-5979-7496	Win 95・98
2000年春	●	Asheron's Call 正規輸入版	マイクロソフト	RPG	未　定	03-5454-2300	Win 95・98
2000年春	●	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未　定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年春		MAXIMUM OVER KILL	マイクロマウス	アクション	未　定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年春		WOLFPACK 2	マイクロマウス	潜水艦シミュレーション	未　定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年春	●	B-17 THE MIGHTY EIGHTH(仮)	マイピック	フライトシミュレーター	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年春	●	GUNSHIP!(仮)	マイピック	フライトシミュレーター	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	●	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	●	KISS:PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	●	ヴァンパイア:ザ マスカレード リデンプション　完全日本語版	サイバーフロント	RPG	未　定	052-779-6549	Win 95・98
2000年夏		ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未　定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年夏		ガンドレス	スターフィッシュ	シミュレーション	未　定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年夏	●	DIABLO II	ソースネクスト	アクションRPG	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
2000年夏	●	Motocross Madness 2　日本語版	マイクロソフト	レーシング	未　定	03-5454-2300	Win 95・98
2000年夏		エアポート(仮)	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏		デビルインサイド(仮)	マイピック	アドベンチャー	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年秋	●	RUNE	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	●	GIANTS ～CITIZEN KABUTO～	イマジニア	3Dアクション	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年秋	●	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年秋	●	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年冬	●	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	●	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年		イースII エターナル(仮)	日本ファルコム	RPG	未　定	042-527-6501	Win 95・98
2000年		新・英雄伝説IV 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未　定	042-527-6501	Win 95・98
2000年		ソーサリアン オリジナル(仮)	日本ファルコム	RPG	未　定	042-527-6501	Win 95・98
未定		RPGクリエイタープロ 2	アイジーエス	RPG作成ツール	未　定	045-451-5818	Win 95・98
未定		ICEWIND DALE	セガ・エンタープライゼス	アクションRPG	未　定	047-380-6441	Win 95・98

※この情報は2000年2月末日現在のものです。

コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。今月は、3月29日に発売される4本のタイトルが新たにラインアップに加わる。

このタイトルに注目!

パズルボブル 4

マルチプレイにも対応したパズルアクション最新作が、早くも低価格になってコンビニに登場。すぐにルールを覚えることができる手軽さは、本作でもしっかりと継承されている。また、新フィーチャーの"バランスフィールド(滑車)"によって、ち密な攻略が必要となった。



新作タイトル一覧

タイトル	発売元	価格
プロ野球シミュレーション DigiCube ダグアウト WIN	デジキューブ	4,800円
信長の野望 覇王伝	コーエー	2,980円
ターフ アンド ダート	アスク	2,980円
パズルボブル4	サイバーフロント	1,980円

売り上げランキング

順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	不思議のダンジョン 風来のシレン ～月影村の怪物～	ダンジョンPRG	チュンソフト	2,980円
2	プロ麻雀 極 for Windows	麻雀	アテナ	1,980円
3	F-22 ライトニング 2	フライトシミュレーター	マイクロマウス	2,980円
4	入門 森田の対局将棋	将棋	悠紀エンタープライズ	1,980円
5	シムクラシック vol.1～シムタウン/シムサファリ	シミュレーション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
6	アドバンスド大戦略98 ストーム オーバー ヨーロッパ	戦略シミュレーション	セガ・エンタープライゼス	2,980円
7	水滸伝 天命の誓い	歴史シミュレーション	コーエー	2,980円
8	特撰 ぼくは航空管制官	航空シミュレーション	テクノブレイン	2,980円
9	ルナ シルバースターストーリー	RPG	エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング／角川書店	2,980円
10	ルナティックドーン ～前途への道標～	RPG	アートディンク	2,980円

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計
(集計期間2000年1月26日～2000年2月22日)

Play Online

今月は、世界を代表する名門コースに挑戦できるゴルフゲーム「Microsoft LINKS LS 2000」や、アクションRPG「NOX」など、さまざまなジャンルの作品を4本ピックアップした。それぞれがどのようなゲームなのか、4人がさまざまな角度から検証・評価してみた。

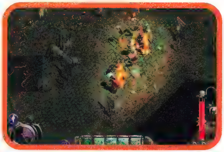
Microsoft LINKS LS 2000



ベータ版評価

☞p.046

NOX



☞p.062



Microsoft LINKS LS 2000: マイクロソフトのスポーツゲームは、リアル志向とデータのち密さが特徴となっているが、このタイトルにもそれが当てはまる。プレイヤー設定、ゲーム設定に関するオプションの選択肢が多く、専門用語も頻繁に表示されるので、ゴルフの知識がないプレイヤーは多少戸惑うかもしれない。逆に、これから実際のゴルフを本格的に始めたいと考えている人には、ぜひお勧めしたい。基本的なルールやテクニックを学んでおけば、"仮想トーナメント"というゲームモードで、プロゴルファー気分でコースを回ることができる。3種類あるスイング方法はそれぞれ特徴があるので、自分に合ったものが必ず見つかるだろう。

NOX: DIABLO系アクションRPGであるが、解像度が1024×768ドットまで上げられるので、非常にプレイしやすい。ダンジョンの中では、適度に視界が遮られているので、モンスターから急に襲われるかもしれないという緊張感が楽しめる。「レブナント」ほどではないが、攻撃時には派手なアクションも盛り込まれている。マルチプレイで驚いたのが、Capture The Flag(チーム戦)をベースにしたルールが採用されていることだ。最大32人でプレイできる点と、RPGでありながらレベル上げをしなくてもいいのがうれしいが、RPGファンは、最初は違和感を覚えるだろう。



Microsoft LINKS LS 2000: このタイトルは、"究極のゴルフゲーム"である。幅広い層のプレイヤーが楽しめるような配慮が、あらゆる点に行き届いている。初心者は、"イージースイング"という簡単なスイング方法を選択し、日本語で解説されるコースのアドバイスを参考にすれば、すぐにゲームを始めて楽しむことができる。逆に、上級者は、微妙なスイングを可能にする方法を選択して、クラブ選びやショットを打つ際のスタンス幅の設定など、細かい部分にこだわってプレイすることもできるのだ。よほど画期的なシステムを導入したゴルフゲームでない限り、この作品を超えるのは難しいだろう。

NOX: テンポ良く戦闘を進められるのが心地よいアクションRPGである。シングルプレイでは、職業ごとに別のシナリオが用意されているので、常に新鮮さを感じながらプレイできる。キャラクターが向く方向だけが照らし出されるという独特の視界処理システムが導入されているが、これはプレイヤーに緊張感を与えるのに一役買っている。なお、マウスのボタンを押し続けなければ移動できない仕様になっている点には不便さを感じた。移動を続けると指が疲れるのだ。DeathmatchやCapture The Flagといったマルチプレイのゲームモードは、RPGファンが楽しめるのかどうか、疑問である。



Microsoft LINKS LS 2000: 細かい所まで描き込まれたグラフィックが美しく、ゴルフ場のコースの雰囲気がうまく再現されている。自然の中で実際にプレイしているかのような気分に浸ることができた。簡単な操作で遊べるため、ゴルフゲームが初めての人にもお勧めできる。例えば、スイング方法は3種類あるが、"イージースイング"はマニュアルを見なくても操作できるほどである。マルチプレイでは、複数の人間で競い合いながらコースを回るゴルフのだいご味が味わえる。宮崎の"フェニックス カントリー クラブ"など、実在する名門コースでプレイできるのは、実際にゴルフをする人にとっても魅力的だろう。

NOX: この作品には、大きく分けて2種類のゲーム性が備わっている。シングルプレイは、スピード感のあるアクションRPGとなっており、ダンジョンに仕掛けられたトラップを避け、なぞ解きをしながら進めていく。マルチプレイは、バラエティーに富んだマップで戦う2Dアクションといった内容である。さまざまなトラップを仕掛けられるので、戦略要素が濃い対戦が楽しめるだろう。グラフィックは、ち密さと美しさを備えており、「バルダーズ・ゲート」を上回る出来となっている。オブジェクトも凝っていて、机やいすといった画面上にあるほとんどの物を動かすことができ、芸が細かいという印象を受けた。



Microsoft LINKS LS 2000: シミュレート性を重視したゴルフゲームである。気軽に遊びたいという人よりも、かなり本格的にゴルフを楽しみたいという人に向いている。七つの名門コースと38種類のゲームモードが用意されており、収録されているデータは質・量共に充実している。中には、"決してフェアウェイに乗せないようにして良いスコアを目指す"という変わったゲームモードもある。各コースのグラフィックは美しく、スイングモーションやゴルファーのアニメーションにおける再現性も非常に高い。ただし、キャラクターや観客のグラフィックは、背景と比べると質的に見劣りするのが残念だ。

NOX: グラフィックとサウンドのクオリティーが高く、不気味なダンジョンやにぎやかな町の雰囲気をうまく表現している。インターフェースは洗練されているので、すぐにキャラクターを思いどおりに動かして、冒険を始めることができるだろう。キャラクターは、3種類の職業毎に違った能力を持っており、それに加え、別々のシナリオも用意されているので、異なる内容のゲームが楽しめる。しかしながら、敵の配置は毎回同じなので、繰り返しプレイすると、物足りなさを感じた。マルチプレイには、5種類のゲームモードがあるが、仲間と力を合わせてミッションをクリアしていく形式がないのは残念だ。

クロスレビュー

SOLDIER OF FORTUNE



☞p.072

QUAKE Ⅱエンジンを採用したタイトルで、洗練された操作性で快適にプレイでき、システムへの負荷も非常に少ない。キャラクターのビジュアルを見ると、一世代前のエンジンを感じさせるレベルだが、攻撃時のダメージに関する調整が秀逸で、緊張感ある対戦が楽しめる。例えば、至近距離でショットガンを撃ったり、頭部目掛けてハンドガンを撃てば、相手に致命傷を与えることができ、本当の銃撃戦に近い感覚で戦える。DESERT EAGLEやSPAS12など、実銃をモデルにした武器も魅力的で、迫力のある銃声がゲームを盛り上げている。

ミリタリー雑誌の監修を受けたゲームというだけあって、プレイしてみると、銃器へのこだわりが随所に見受けられる。特に、発砲時の銃声や、弾を装填するときの音が、"本物らしさ"を感じさせる。また、銃に左手を添えるときのリアルな動きや、バリエーション豊かなNPCのリアクションもあり、演出面ではまったく抜かりがない。マルチプレイも試してみたが、動作は非常に快適である。唯一残念なのはグラフィックで、悪くはないが、所々でテクスチャーの粗い個所があった。ベータ版で試した限りだが、全体的に見ても良くまとまっている作品だ。

リアルな暴力描写がすさまじい。肉片が吹き飛ぶ様子を見たくなければ、設定を変えて、暴力表現を規制することをお勧めする。敵キャラクターの動作はさまざまなパターンが用意され、攻撃個所によってアクションが異なるというくらい、良くできている。例えば、頭を撃つと即死するが、足だけを撃つと痛がって飛び回り、なかなか死なないのだ。シングルプレイは、シナリオに沿ってミッションをクリアしていくが、列車の上での戦闘やヘリコプターによる突然の襲撃など、さまざまなイベントが用意されている。マルチプレイも試したが、快適にプレイできた。お勧めのタイトルだ。

「QUAKE Ⅲ ARENA」のような3Dシューティングならではのアクション性と、「RAINBOW SIX」に見られるリアリティーが融合したゲームである。被弾時に流れる血の量が多かったり、体の一部がもげるといった残虐な表現が頻繁に登場する。ただし、暴力的なだけでなく、足を撃たれれば、片足で飛びはね、のどを撃たれれば、のどを押さえながら倒れ込むといったように、キャラクターが理にかなったリアクションをするという点にも注目したい。また、かぶっている帽子や手にしている武器だけを銃弾で吹き飛ばせるなど、ダメージに関して細かく計算されている点も素晴らしい。

SUPER BIKE 2000



☞p.092

システム設定のメニューを見て、驚いたことがいくつかある。この作品では、最大解像度2048×1536ドットに対応し、さらに二つの3Dサウンド(EAX、A3D)もサポートしているのだ。これだけの仕様をサポートしているだけあって、サーキット場のグラフィックは大変細かく描画されており、特にリプレイシーンを見るのが楽しい。ドライバー視点やフロントホイール視点など、9種類のカメラ切り替えが可能なので、バイクが疾走する様子を見ているだけで飽きない。3Dサウンドは、メインスタンドで拍手や歓声を上げている観客の前を通過する際に感じられる。

4輪と違ってドリフトができないバイクゲームは、コーナーに進入する際のスピードの加減と、的確なライン取りが特に難しい。さらに、このゲームは、車体が傾くタイミングが操作に対してワンテンポ遅れるので、多くのプレイヤーがこの操作感覚に慣れるのに苦しむと思われる。しかしながら、大型バイクの挙動の特性を忠実に再現し、世界選手権の最新データを導入した、ディテールにこだわった丁寧な作りは評価できる。グラフィックとサウンドに関しても、水準以上の出来となっている。じゅうぶんに楽しむためには、ライン取りを覚えるための根気と、ジョイスティックの使用が必須となるだろう。

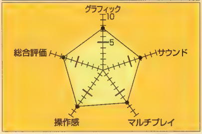
登場するサーキットやバイク、選手など、すべてがリアルに再現されており、スピード感のあるレースが楽しめる。特に、バイクの挙動をうまくシミュレートしていて、プレイしてみると、750CCクラスの大型バイクの重量感を実感できる。プレイ視点はいくつか選択できるが、ライダーの目線と同じ視点にすると、路面が迫ってくるような迫力を感じた。効果音による演出も素晴らしく、背後からほかのバイクが迫ってくるのが、音によって認識できる。1999年の世界選手権で活躍した選手やバイクが実名で登場するので、特にモーターサイクルレースが好きな人にお勧めしたい。

美しいグラフィックや高いシミュレート性も素晴らしいが、初心者用のゲーム設定が充実している点も評価したい。例えば、コーナーの手前で自動的に速度を調節してくれる機能が用意されている。リアリティーを重視したレーシングゲームをプレイすると、速度を出し過ぎて、コーナーがくるたびにコースアウトしてしまい、慣れる前にうんざりすることがある。しかし、この機能を使えば、レーシングゲームの面白さである"コーナーをいかにうまく切り抜けるか"ということに集中できるのだ。慣れてきたら、初心者用の設定をオフにしてプレイしよう。

各タイトルの平均点

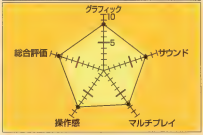
Microsoft LINKS LS 2000

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	7	7	7	7	7
Saidax	8	7	7	9	8
JJ	8	8	8	9	8
Ypsilon	7	6	7	7	7
平均点	7.5	7	7.25	8	7.5



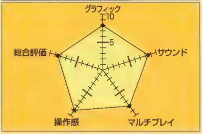
NOX

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	7	7	8	8	8
Saidax	8	7	7	7	8
JJ	9	8	7	8	9
Ypsilon	9	9	8	9	9
平均点	8.25	7.75	7.5	8	8.5



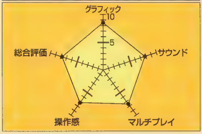
SOLDIER OF FORTUNE

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	7	9	8	9	8
Saidax	8	9	8	9	8
JJ	9	7	8	9	9
Ypsilon	8	9	8	8	9
平均点	8	8.5	8	8.75	8.5



SUPER BIKE 2000

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	9	8	8	7	8
Saidax	8	8	7	7	7
JJ	9	8	8	7	8
Ypsilon	8	7	7	8	8
平均点	8.5	7.75	7.5	7.25	7.75



ON-OFF

PLAY ONLINE ENTERTAINMENT

GAME

会社での仕事の合間に、上司の目を盗んで、パソコンにインストールされている「ソリティア」をこっそりプレイしている人はいないだろうか？ ここでは、気分転換や息抜きにぴったりの、手軽に遊べるパズルゲームをいくつか紹介しよう。

究極の娯楽はここにあり 気軽に始められるパズルゲーム

文／横井 修

シンプルでありながら中毒性のある三つのパズルゲームを紹介

プレイした経験がある人は分かると思うが、パズルゲームには、一度ルールを覚えてしまうと、ついつい何度もプレイしたくなるという中毒性がある作品が多い。ルールが単純で覚えやすく、複雑な操作を必要としないため、子供から大人まで、だれにでも楽しめるというゲーム性があるからだ。

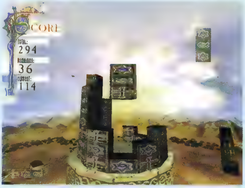
今回は、そのような手軽さが売りのパズルゲームを紹介する。長時間プレイし続けるオンラインRPGや、激しいマウス操作で銃を撃ちまくる3Dシューティングも面白いが、気楽に始められ、のんびりとした気分でゆったりとプレイし、気ままに終えることができるパズルゲームもたまにはいいものだ。

TOWER OF THE ANCIENTS

同じブロックを縦・横・斜めに三つ以上並べると消すことができる、いわゆるコラムス系の落ちものパズルゲームである。クリア条件を満たさないと次のステージに進めないというシステムは、「クラックス」にも似ている。

プレイヤーは、スペースキーを使って、上から落ちてくるブロックの順番を入れ替え、タワー全体をぐるぐる回して落とす場所を決定していく。積み重なったブロックは円筒形になっているので、うまく積み重ねることによって、ブロックが消えるときに、ぐるっと1周するような大連鎖を起こすことができる。ステージが進むにつれてブロックの種類は増え、落下スピードは速くなっていく。それだけでなく、各ステージに設定されているクリア条件も厳しくなってくるのだ。

なお、今月号の付録CD-ROMには、TOWER OF THE ANCIENTSのデモ版が収録されている。ライセンスキーを取得するために14.99ドルを支払うと、フルバージョンがプレイできるようになっているので、まずデモ版で試してみるといいだろう。



ブロックが積み重なり、"バベルの塔"のようなタワーが建っていく。ブロックが積み上がるとゲームオーバーになり、巨大な神の手がタワーを壊してしまう

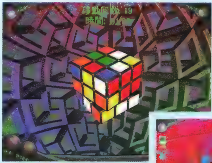
Information
開発元：Fiendish Games社
販売元：Fiendish Games社
価格：$14.99
発売時期：発売中

ルービック ゲームズ 2000

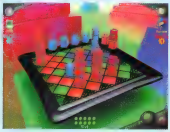
1980年に発売され、世界的に大流行した"ルービックキューブ"。発売当初、売り切れの店が続出し、偽物も出回って、本物を手に入れるためにかなり苦労した記憶がある。日本でも、多くの人が6色で塗り分けられた立方体の面の色をそろえるという作業に夢中になり、各地に速解きチャンピオンが生まれた。「ルービック ゲームズ2000」は、あの究極のパズルを題材にしたパソコンゲームである。

ゲームモードは5種類用意されている。オーソドックスに色合わせをする"ルービック・クラシック"のほかに、積み上げられたパネルをスライドさせ、ボード上のすべてのマスを埋める"カバーアップ"、ボード上に作られたステージにある障害物を巧みに利用して、ボールをゴールまで導く"プレイグラウンド"などがある。パズルのクオリティーは非常に高く、ついつい熱中してしまうものばかりである。気軽にちょっと遊ぶつもりが、時間のたつのを忘れて長時間プレイしてしまった、ということになりかねない。

また、自分でルービックキューブを持っていて、自力ではそろえられないという人にはうれしい知らせがある。ぐちゃぐちゃになったルービックキューブの解法を瞬時に示してくれるモードが用意されているのだ。そのほか、ルービックキューブを解くためのこつなども学ぶことができる。良質のパズルをじっくりプレイしたい人にお勧めしたいタイトルである。



最もオーソドックスなルールの"ルービック・クラシック"。ゲームの経過時間や移動回数も表示される



"ペイントウォー"というモードは、パズル要素を含んだ2人用ボードゲーム。AIと対戦する以外にも、インターネット接続によるマルチプレイが可能

Information
開発元：ハズブロ・インタラクティブ
販売元：マイピック
価格：4,980円
発売時期：発売中

デジタルパズルストリート ブルー／レッド／イエロー

「デジタルパズルストリート」は、新聞・雑誌のプレゼントコーナーに掲載されているような"ペンシルパズル系"の内容となっている。また、500円という破格の値段なので、今までパズルゲームをプレイしたことがない人も気軽に購入できるタイトルである。ただし、値段が安いからといって、このタイトルを侮ってはいけない。やりがいのある難解パズルが数多く用意されているのだ。

デジタルパズルストリートは、ブルー／レッド／イエローという3タイトルが発売されている。各タイトルに収録されているパズルの種類は6種類。ヒントを頼りに言葉でマスを埋めていくというおなじみの"クロスワード"や、2枚の絵を見比べながら相違点を探す"間違い探し"、クモの巣のように並んだマスに数字を論理的に配置する"蜘蛛の巣パズル"、いくつかの文章に適合する解答を論理的に求める"推理パズル"などがある。マニュアルでルールを確認する必要がないほど、どれも見たことがあるようななじみ深いものばかりである。何度やり直しても紙が汚れたり、破れたりしないという、パソコンゲームならではの利点もある。心行くまで楽しんでもらいたい。

Information
開発元：SME・インターメディア
販売元：SME・インターメディア
価格：500円
発売時期：発売中





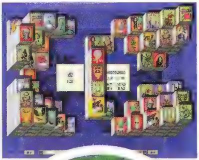
どのパズルも時間制限はないので、ゆっくり考えながらプレイできる。途中経過を保存することもできるので、行き詰まったら中断して、また後日挑戦するとあっさり解けることもある

Play Online Exclusive Review



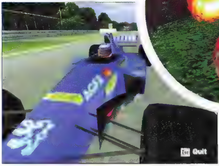














Information

開発元	マイクロソフト株式会社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
OS	Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	Pentium 90MHz以上
メモリー	Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	800×600ドット 256色以上
HD容量	80MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.136〜p.138を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。

★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95/98上(MS-DOSプロンプトの英語モード)でも動作します。

★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。

★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。



コミュニティー形成が即戦力に変わる 100万人同時プレイの3Dアクション戦略

10SIX

「10SIX」は、理論的に100万人同時プレイが可能というインパクトのあるマルチプレイ専用タイトルだ。HEAT.NETのプレミアゲームとして、すでにサービスを開始している。ユーザー同士のコミュニティーを形成することがメインとなるゲームシステムは、一度プレイを開始すると、気の抜けなくなるゲーム展開を体験できるだろう。

建物を建設し、戦闘を繰り広げながらリージョンを拡大させていく

このゲームは、リアルタイム戦略シミュレーションとシューティングの要素を組み合わせた、3Dアクション戦略ゲームだ。時代はそう遠くない未来の話で、エイリアンによってもたらされた新しい鉱物資源トランジウムをめぐる、四つの多国籍企業の争いが背景となっている。プレイヤーは、四つの企業のいずれかに属した入植者の一員となり、100万ブロック(リージョン)に分割された惑星Visitorの一区画に入植する。自分の基地となる建物を建設し、武器を生産しながら戦闘を繰り広げ、リージョンを拡張していくのだ。

建物や武器は、デジタル性の生物兵器であるジッターを使い生産していくことになる。ジッターは、鉱物資源のトランジウムから作り出されるもので、売買で入手可能なほか、敵を倒すことによっても手に入れることができる。ジッターは、ゲームを展開していく上で欠かすことのできないアイテムなのだ。





この世界の中核テクノロジーであるジッター(上)とトランジウムの上に設置された採掘用のTranjium Well(下)。Tranjium Wellは、スタート時5台割り当てられている



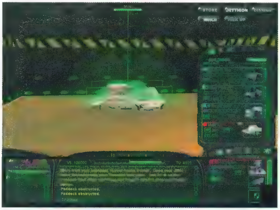
10SIXのメイン画面。兵器ユニットの操作は、基本的にマウスのみで行うことができる。兵器は、特定の場所を自動でパトロールさせることが可能だ

トランジウムを採掘してユニットを生産する

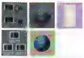
10SIXのインストールファイルはHEAT.NETのホームページ(http://www.heat.net/)からダウンロードすることができる(ファイルサイズは27.4MB)。実際にプレイする場合には、HEAT.NETのサーバーを利用するためのファイル(2.7MB)もインストールしておく必要があるので注意しよう。なお、本タイトルは、7日間だけ無料で体験できる。

ゲームを開始したら、まず、四つの多国籍企業の中から、自分が属したい企業を決定する。その後、入植するポイントを決めることになる。入植可能な場所は、惑星表面の何もないエリアだ。惑星は100万のリージョンに分割されており、マップにはすでに入植しているプレイヤーたちが多数表示されている。その中のだれも手を付けていないリージョンを選択するのだ。始めは可能な限り、味方企業に近い場所をお勧めする。なぜなら、攻撃を受けた際にテレポートのコストを低く抑えられるほか、味方からの援護が受けやすいからだ。

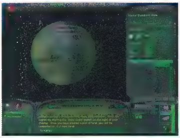
自分の入植地を決定して、その場所にテレポートすると、画面には惑星表面の美しい3Dグラフィックが映し出される。自分の土地の周囲を探索してみると、起伏の多い大地の至る所に、緑色に輝くトランジウムが転がっているのを見つけることだろう。このトランジウムを採掘するためには、Tranjium Wellという採掘機能を持った建物が必要となる。早めにトランジウムの上に建設していこう。ちなみに、Tranjium Wellはトランジウムのコストなしに

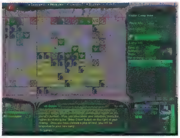


ユニットを生産しているところ。生産したユニットは光り輝きながら、地面から、ゆっくりと現れる



Information	
開発元	：Sega.com社
販売元	：Sega.com社
価格	：月額$9.95(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：MMX Pentium 200MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：640×480ドット、16ビットカラー表示可能なビデオカード(4MB以上のVRAMを搭載し、DirectX 6.1以上に対応する3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	：150MB以上
サウンド	：DirectXに対応したサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中





惑星全体を見渡せる、Visitor Quadrant View（左）と各企業の分布を表示できるVisitor Camp View（右）。Visitor Quadrant Viewの白い枠で表示されているエリアが、開発を許されている場所で、この中には100リージョンが存在する



敵のMDNの警報で、次々と仲間のユニットが登場しているところ。すでに囲まれており、非常に危険な状態だ。装備がじゅうぶんでも、複数のユニットからの攻撃はつらい

建設することができる。

ある程度のトランジウムを確保し、防御用のユニットなどを生産したら、Teleport Matrixを建設し、ほかの企業のエリアに侵入していくことになる。気を付けなければならないのが、ほかのエリアへ移動した時点で、自分の土地に敵が侵入できるようになるという点だ。実は、プレイ開始時、プレイヤーのリージョンはCDN（Corporate Defence Network）によって守られており、敵のプレイヤーに襲われないようになっている。しかし、一度でもテレポートしてしまうと、CDNが解除されてしまうのだ。テレポートする前に、自分の土地の守りを万全にしておくことをお勧めする。

オンラインコミュニティーの形成が勝利のかぎとなる

このゲームの各リージョンは、バリアーによって区切られている。そのため、地面を移動して侵入することはできない。ほかのブロックの中に移動するには、World View画面で、距離に応じたコストを支払って、テレポートすることになる。敵の目の前に突然テレポートして、戦闘を始めるというわけだ。

10SIXは、24時間リアルタイムで進行しているため、たとえプレイヤーがオフラインの時でも攻撃を受けることがある。この時の対処の仕方が、このゲームで勝利していくためのポイントでもある。

自分の不在時に、敵の攻撃から守ってくれるのは、自動防御に設定しているユニットと、自分が所属するクラン、MDN（Mutual Defence Network）のメンバーたちだ。MDNは、企業内で独自に形成されているユーザーグループといえる。だれでも新しいMDNを作ることができるため、筆者がプレイした時には、一つの企業の中に100以上ものMDNが形成されていた。プレイヤーは、チャット画面に表れるリストの中から、自分がどのMDNに参加するかを決めなければならない。オフライン時に自分のリージョンが危険な状態に陥った時、その状況がMDNに自動的に通知される仕組みになっており、仲間が多いほど、ゲーム展開が有利になるというわけだ。

一度プレイし始めると際限なく激しい攻防が続く

スタートしたてのころは、広大な惑星でのんびりとプレイできるのだが、一度テレポートを使ってしまうと、一転して激しい攻防が繰り広げられる。

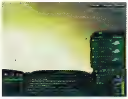
筆者の場合、最初に敵のリージョンにテレポートしてしまい、砲台などの防御網から攻撃を受けた後、敵のMDNのメンバーが次々にテレポートしてきて、激しく反撃をされてしまった。

自分のブロック自体もすぐに攻撃を受けるようになり、しかも、MDNメンバーを引き連れての一斉攻撃を仕掛けられ、防御ユニットの奮戦もむなしく、あっさり全滅した。

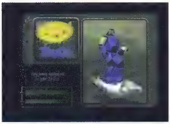
10SIXのプレイ開始時に、それぞれのユーザーに与えられている条件はほとんど同じだ。最初に建設できるユニットなどにも差はない。そういう状況下で、自分のリージョンを拡張していくためには、チャットをフル活用して、多くのプレイヤーの協力を取り付けことが勝利へのかぎとなる。

それだけに、何万人もの人間がプレイする大規模な陣取り合戦は、実にスリリングなものとなるだろう。　（新清士）

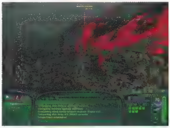
グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆



画面は砲台から攻撃を受けたシーン。10SIXは大人数でプレイしているため、激しい戦闘が繰り広げられる。ちなみに、自分がオフラインの時には、敵を自動的に察知し、迎撃してくれるユニットが重要になるだろう



これがプレイ時の自分の姿。このほか、女性タイプも用意されている。プレイ中は、1人称視点と3人称視点を自由に切り替えることができる



この世界には、昼と夜の時間経過が存在する。暗くなると遠くは霧に包まれ、見える範囲が限定される。暗やみに紛れて攻撃を仕掛けるという奇襲は効果的だろう

変化に富む企業の特色を理解しよう

惑星で攻防を繰り広げている四つの企業には、それぞれに特色がある。
この特色を理解すれば、ゲームはいっそう面白くなるだろう。

Extreme

この企業は、ルールや権威といったものに価値を置かず、戦闘のスリルだけを求めて、敵のリージョンを攻撃することで知られている。強力な爆薬や火器を提供している。

ToyCo.

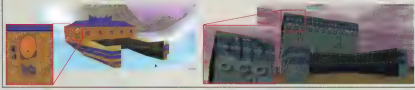
ToyCo.は、数社のおもちゃ会社の合弁企業として設立された。電気製品、コンピューター、オートモービルといった最新テクノロジーに強い。プレイヤーには、ハイテクのガジェットを提供している。

Brute Force

Brute Forceは、戦争をすることに価値を見いだしている企業だ。メンバーの中には軍人として訓練を受けた人々が多くいるという設定。最も攻撃的な兵器を使う。

Infostract

Infostractは、ドイツの崩壊した産業から復活した、ヨーロッパの中で最も大きな企業だ。完全な防御システム、防御テクノロジーを提供することにこだわっている。



企業を選択すると、画面のような各企業のロゴの入った建物がプレイヤーに支給される。プレイヤーはこの建物を本拠地にして、プレイすることになり、ここを破壊されるとゲームオーバーとなる

BATTLE BEAT!

初心者でも気軽に遊べる
ネットワーク対戦型3Dアクション

バトル ビート

3Dの戦場で、独特なデザインのキャラクターたちがロケットや爆弾で対戦する「バトル ビート」。軽快なBGMやシンプルな操作性で、ライトユーザーにも安心してお勧めできる純国産ネットワーク対戦ゲームだ。攻撃に特殊効果を追加できるアタッチメントや、マップの高低差を利用すれば、ハイレベルなゲーマーも大満足なプレイが楽しめるだろう。

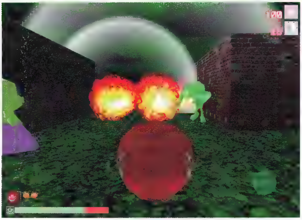
ロケットと爆弾、アタッチメントを使いこなせるようになれば一人前

「バトル ビート」は、3Dで描画された迷路のような戦場を舞台に対戦する、アクションシューティングだ。3Dとはいうものの、プレイするマップ自体は基本的にタイルの組み合わせによってデザインされており、平面的である(画面表示は3D描画そのもので行われており、高低差の概念もある)。しかし、この点とゲームプレイの楽しさとの間には、直接的な関係はない。むしろ、ユーザーによるオリジナルマップの作成が簡単にできることや、ローエンドなパソコンでも軽快に動作する点など、メリットは多い。

武装の基本は、ロケットランチャーと爆弾だ。ロケットランチャーで発射するロケットは3種類あり、連射が可能で着弾も速い通常ロケットのほかに、爆発のタイミングを操作できるリモコンロケット、敵を自動的に追尾するが飛ぶのは遅いセンサーロケットがある。一方の爆弾は、適当な場所に転がしておいて、通過する敵にダメージを与えるトラップ型の武器だ。ロケットと同様に、通常爆弾、リモコン爆弾、センサー爆弾の3種類がある。

ちなみに、マルチプレイではロケットと爆弾の中から、3種類までを選んで持つことができる。ゲーム開始前のロビー画面で、自分が使用するロケットと爆弾の種類を設定しておこう。バトル ビートでは、3+3の6種類の中から選ぶ三つの武装の組み合わせによって、戦い方にさまざまな変化が生じるのだ。

マップ上に落ちているアイテムには、体力回復パックや弾数UPなどのおなじみのものとは別に、武器に特殊効果を付加するアタッチメントが存在する。どれも凶悪な効果を持っており、貫通(ブロックを貫通する)、ポイズン(敵の体力を徐々に1まで減らす)、ラピッド(連射性能アップ)、溶岩(爆発した場所に、ダメージを与える床を発生させる)などがある。これらを使いこなせば、一発逆転を狙うこともできる。



自分の爆弾の爆風に巻き込まれないよう、頭を使って攻撃しよう。見掛けとは裏腹に、さまざまな作戦が仕掛けられる、奥の深いゲームだ

爆風のリスクを考えながら確実に敵にダメージを与えよう

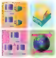
プレイヤーが選択できるキャラクター(モデル)は、Cream(腕の生えたスライム?)、DJ Beat(サングラスをした宇宙人?)、Jazzy(犬?)の3種類で、色も自由に変更できる。チームごとに、モデルまたは色をそろえると、分かりやすくなるだろう。マルチプレイでは、キャラクターによる性能の違いはないようだ。

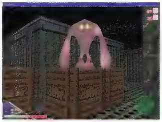
ゲームモードは、シングルプレイではTournament/Bot Battle/Practiceの3種類、マルチプレイではDeath Match/Team DeathMatch/Capture The Flagの3種類が用意されている。シングルプレイのBot Battleで操作や戦い方を覚えてから、マルチプレイに参加すると良いだろう。マルチプレイのチーム戦では、プレイヤーごとにロケットランチャーと爆弾の組み合わせを工夫したり、おとりなどを使った作戦を練れば、高度なチームワークを発揮することが可能だ。

発売前のタイトルなので大規模なチーム戦は試せなかったが、指向性のあるロケット弾よりも爆弾による攻撃の方が、確実にダメージを与えることができた。ふらふらと左右に移動しながら逃げられると、センサーロケットでもなかなか命中しないのだ。一方、爆弾は移動の際の障害物にもなるため、壁などに追い詰められてしまいそうな場合は、うまくジャンプして脱出しなければならない。さらに、爆弾は射程が短いため、攻撃の際には自分自身も巻き添えになることがある。ロケットも、命中の有無にかかわらず爆風のダメージがあるので、チーム戦では誤爆に気を付けたい。

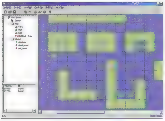
マルチプレイを始めるためには、IwangoやIRC、Kaliなどのチャットツールを使ってプレイヤーを集めるのがお勧めだ。専用のIRCサーバー(irc.xenn.com)も用意されている。バトルビートは、1回当たりの対戦時間が短く、2~3回プレイすれば操作にも慣れるため、あまりゲームプレイに時間が割けなくても気軽にプレイすることができる、息抜きにぴったりのタイトルだ。 (安井 勉)

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★½☆

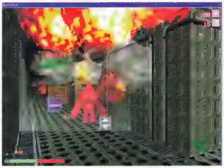




ジャンプを繰り返せば、ブロックの上に乗ることもできる。敵を発見できるスキャンビーコンでも、上下の位置までは分からないため、敵は戸惑うはずだ。照準を合わせられる前に、先制攻撃を加えよう



付属のマップエディターを使えば、各ゲームモードに最適なマップを自作することもできる。公式サポートページ(http://battlebeat.xenn.com/)では、バトル ビートで使われているサウンドトラックのMP3ファイルなどもダウンロードできる



犬の姿をしたJazzyが激しい爆弾攻撃を加えてくる。グラフィックのデザインは好みが分かれるところだが、このとぼけたキャラクターに倒されるのはかなり悔しい

バラエティー豊かなアイテム

マップ上に落ちているアイテムは固定で、同じ場所に同じアイテムが定期的に出現する。ここに挙げたもの以外にも体力回復パックなどのアイテムが存在している。ぜひ、自分の力ですべてを見つけ出してほしい。

爆風パワーUP(8段階まで)



弾数UP(5個まで)



スキャンビーコン範囲UP(3段階まで)



アーマー



インビジビリティ



Information

開発元	XeNN(有限会社ゼン)
発売元	XeNN(有限会社ゼン)
販売元	NECインターチャネル株式会社
問い合わせ先	XeNN(有限会社ゼン) 03-5301-8771
価格	5,800円
OS	Windows 95/98/2000
CPU	Pentium 133MHz以上(MMX Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	800×600ドット、ハイカラー表示が可能なDirectXに対応したビデオカード(3Dアクセラレーターカードを推奨)
HD容量	100MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	DirectXに対応したSound Blaster互換サウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	○
発売時期	2000年4月21日



インビクタス：インザシャドウオブオリンポス

神の意志を受けた勇者となり独自の神業を駆使して戦え

Interplay Productions社から発売された「INVICTUS：IN THE SHADOW OF OLYMPUS」は、RPGの要素も加わったリアルタイム戦略シミュレーションだ。神話の英雄がパーティーを作り、神業を駆使して戦っていくというゲームである。

Heroをうまく操り屈強な戦士を従えるのがポイント

“Invictus”は“不敗、無敵”という意味のラテン語である。この単語をタイトル名に冠した「INVICTUS：IN THE SHADOW OF OLYMPUS」(以下、INVICTUS)は、ギリシャ神話やローマ神話をベースにした作品だ。ゲームジャンルとしてはリアルタイム戦略シミュレーションに属するが、ユニットが経験を積んで成長するというRPG的な要素も加わっている。ストーリーも重視されており、単に戦闘だけでゲームを進める面クリア型のゲームとは若干異なる。神の意志を受け、“負け知らず”の勇者としてシナリオを進めていくうちに、神々のたくらみや思惑を知ることになるのだ。

プレイヤーは、最初に2人のHeroを選択してゲームを開始する。Heroとは、弓兵ややり兵といった一般的な戦士ユニットではなく、文字どおりの“英雄キャラクター”だ。そして、Heroを選択した後、わずかな所持金で戦士たちをスカウトし、“War Party”と呼ばれるユニットの一団を作る。ゲームの序盤では、所持金が少ないので、雇えるのは5人が精いっぱいとなる。

シナリオは、近作ではよくあるマップクリア式のもので、“村人を襲う略奪者集団を全員倒せ”といったミッションを達成して、次の面に進む。マップは、キャラクターから離れた場所が暗くなっており、キャラクターが進むに従って次第に地形が明らかになるという、リアルタイム戦略シミュレーションではおなじみのシステムだ。不用意に前進すると、隠れていた敵の一団に突っ込んでしまうこともあるので、慎重さが求められるだろう。



Information

開発元	Quicksilver Software社
販売元	Interplay Productions社
価格	$39.99(US)
OS	Windows 95／98
CPU	PentiumⅡ 266MHz以上(PentiumⅡ 350MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上(96MB以上推奨)
ビデオ	DirectX対応のビデオカード
HD容量	300MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX対応のサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中(アメリカのみ)


敵の数は常に多く、さらに強敵ばかりである。残念ながら、AIはあまり賢くないので、プレイヤーは個々のユニットに指示を出した方が無難だ


電撃系の遠隔攻撃が可能なHero“Electra”がLightningという技を発動しているシーン。見た目は派手だが、あまり威力はない

充実したショートカットを覚えた者が勝つ

INVICTUSでは、システムとゲームバランスに少々難がある。まず、困った点は、所持金やアイテムは次のシナリオに持ち越されるにもかかわらず、シナリオ達成条件を満たした20秒後に、自動的に次の面に移行するというシステムだ。War Partyを増強するには金がかかるが、その割に収入は乏しい。従って、敵を倒して得られる金や、マップに隠された宝は非常に大切なので、これらを手に入れるために、マップの隅々まで探さなければならない。つまり、クリア条件を達成する前に、効率よくマップを探し回って金やアイテムを確保しておかないと、後の面をクリアするのが難しくなってくるのだ。


ユニットをスカウトするときの画面。金が必要となる局面は多いが、収入手段は乏しい。しかも安いユニットは当然弱い

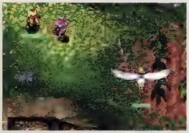
特徴としては、最近“マウス一つで操作できる”というゲームが多い中、コマンドの多くをキーボードに頼っている点が挙げられる。マウスで実行できるコマンドが少なく、グループの作成、隊列の編成、HPバーの表示など、細かいコマンドはほとんどキーボードのショートカットキーで操作する。ただし、一度覚えてしまえば、ショートカットキーの充実ぶりに助けられることになる。特に、マルチプレイでは、キーボードでの指示に慣れておいた方がいいだろう。

マルチプレイには、Capture the FlagやDeathmatchなど、5種類のゲームモードが用意されている。Capture the Flagは、リアルタイム戦略シミュレーションには不向きなゲームモードという先入観があったが、意外とこれが楽しめる。陰になって見えない場所に旗が設置されることがあり、視点を頻繁に変えたり、マップを回転させて探さないとなかなか見つからない。そのため、プレイヤーは旗探しに躍起になり、その後に大乱戦となるのだ。また、マルチプレイでの動作は軽く、非常に快適だった。暗めのグラフィックなので、やや地味な印象を受けるが、全体的にはよくまとまっている作品である。　　（菅原有香）

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★½☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★½☆
総合評価	★★★½☆

Heroたちと神業

War PartyのリーダーとなるHeroたちは、ギリシャ神話やローマ神話に登場する人物たちだ。アキレス、イカロス、ヘラクレスなど、だれもが聞いたことがある著名な人物がほとんどである。Heroは、それぞれ得意な武器を装備しているほか、神から選ばれた者としての証となる固有の神業“Appeal”も持っている。これをうまく使うという戦略要素が加わるため、単に数のぶつかり合いになってしまうことはない。


飛行して移動することができるHero“Icarus”(画面右)。ほかのHeroが渡れない川や湖も難なく移動できる。戦闘には不向きだが、ヒット&アウェイに優れている

Links LS 2000

マイクロソフト リンクス LS 2000

世界の名門7コースをラウンドできる 定番ゴルフシリーズ最新作

世界で最も売れているゴルフゲーム「LINKS」シリーズが、待望のリニューアル。シリーズ最新作となる「Microsoft Links LS 2000」は、精密に描かれた美しいグラフィックで、プレイヤーを実在する七つのコースへと誘う。

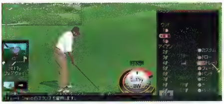
ストロークやナッソーなど プレイモードは38種類

ゴルフ未経験のプレイヤーはもちろん、実際にゴルフを趣味にしている人にもしっかり楽しめるのが、この「Microsoft Links LS 2000」(以下、LS2000)だ。

もともとこのLINKSシリーズは、美しいグラフィックに定評があった。本作でもその特徴は受け継がれており、コースの景観が非常に丁寧に描かれている。収録されているコースも7種類と豪華。ゴルフ発祥の地として知られる、スコットランドの"セント アンドリュース リンクス オールド コース"や、宮崎の"フェニックス カントリー クラブ"など世界の名門コースがそろえられている。さらにLS2000では、標準的な"ストローク"をはじめ、"2プレイヤー ナッソー""スクランブル マッチ"など、38種類ものプレイモードが選択可能だ。中には、リカバリショットを競い合うモードもあり、多様な楽しみ方が用意されている。

気になるのは操作方法だが、LS2000では、3種類のスイング方式が採用されており、自分に合ったものを選べる。中でもイージースイングは、数回プレイするだけで慣れる簡単な操作なので、ゴルフゲームをまったくプレイしたことがない人でも心配は不要だ。


コースは"カバード ブリッジ ゴルフ クラブ"。何より注目してほしいのは景色。湖面に映り込む木々や空が美しい。ボールの軌跡を表示することも可能だ


メニューはすべて画面下部から開けるようになっている。クラブメニューではクラブの選択だけでなく、打ち方まで設定が可能。カスタムを選択すれば、スタンスの調整もできる


ゴルファーのグラフィックは、6種類の男性と4種類の女性に加えて、2人のプロゴルファー(アーノルド・パーマーとファジー・ゾラー)の中から選択可能だ。使用クラブや熟練度、スイングタイプなどの設定は、プレイヤーごとに保存できる

操作が簡単だといっても、単純なショットしか打てないわけではない。実に細かい調整が可能になっている。微妙なアンジュレーション(地表の起伏)などに応じた打ち方はもちろん、スタンスの設定や、フェイスの角度を変えることも可能だ。ちなみに、コースの状況を調べたいときには、自由に表示できる多様なカメラウインドウを利用すれば、コースの情報が的確に把握できる。ただ、あまり多くのウインドウを開き過ぎると、動きが遅くなるのでほどほどにしよう。

充実した日本語のヘルプファイルが用意されているのも親切である。ホールごとに攻略のポイントが表示され、さらに日本語音声によるアドバイスも再生されるのだ。この徹底ぶりには頭が下がる。

マルチプレイや追加コースで さらに楽しみが広がる

LS2000は、マルチプレイにも対応している。MSN Gaming Zoneに接続すれば、手軽に対戦相手を見つけることができるだろう。原稿執筆時にはLS2000用のロビーが用意されていなかったので、IPアドレスを打ち込んでTCP/IP接続でのマルチプレイを試みたが、問題なく遊ぶことができた。

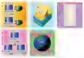
マルチプレイ中は、チャットウインドウを開いておけば、そこで対戦相手とチャットができる。音声チャットにも対応しているので、マイクを用意すれば、チャットウインドウのTボタンを押し続けている間だけ(最大10秒)、相手へ音声のメッセージを送ることも可能だ。

また、アドオンパック「Microsoft Links LS 2000 10-Course Pack」(英語版)を購入すれば、新たに10種類のコース(Firestone Country Clubなどのチャンピオンシップコースや、リゾートコースなど)をプレイすることができる。

ゴルフはやはり、複数人でラウンドするスポーツだ。MSN Gaming Zoneで日本独自のトーナメントが企画され、全国のプレイヤーと競えるようになれば、かなり盛り上がるだろう。　(オリハラコウジ)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆


バンカーからのリカバリショット。高低差を表示するカメラウインドウや、画面左下に表示されるステータスを参考にしよう



Information

開発元	マイクロソフト株式会社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト カスタマーインフォメーションセンター 東京:03-5454-2300 大阪:06-6245-6995
価格	オープン
OS	Windows 95／98／NT 4.0／2000
CPU	Pentium 166MHz以上(MMX Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(Windows NT 4.0／2000では64MB以上)
ビデオ	800×600ドット、16ビットカラー以上
HD容量	230MB以上(450MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上(6倍速以上推奨)
サウンド	Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

プレイ可能な七つの名門コース

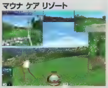
カバード ブリッジ ゴルフ クラブ


ファジー・ゾラーが、初心者にも楽しめるようにとデザインしたコース。視界が広く、全体を見渡しやすい

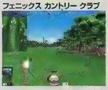
ハプーナ ゴルフ コース


アーノルド・パーマーらがデザインし、1992年にオープンしたばかりのコース。自然を生かしたレイアウトになっている

マウナ ケア リゾート


1964年にオープンした歴史あるコース。太平洋を見下ろすティーグラウンドは圧巻だ

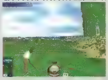
フェニックス カントリー クラブ


30年以上の歴史を誇る、日本を代表するコースの一つ。美しい松林に囲まれている

セント アンドリュース リンクス オールド コース


世界中のゴルファーがあこがれるコース。石橋を渡る18番ホールはあまりにも有名だ

セント アンドリュース リンクス ジュビリー コース


平らで荒涼とした景色が、ゴルファーの目測を誤らせる。パワーより正確さが要求されるコース

セント アンドリュース リンクス ニュー コース


オールドコースに平行するようにレイアウトされた、比較的やさしいコース





ゲームのメイン画面となる3D-View。ユニットが小さくて見づらいため、このようにユニットの下に国籍を示す台座を付ける機能が用意されている

RISING SUN

南方戦線を舞台にした徹底リアル指向のターン制シミュレーション

戦術級のシミュレーションゲームの歴史は古く、パソコンゲームが登場して以来、多くのファンに楽しまれてきている。このジャンルの老舗として有名なTalonSoft社が送り出した最新作は、太平洋戦争における南方戦線を題材にした、ハードコアシミュレーションだ。長い時間を費やして楽しむ、大人向けのゲームに仕上がっている。

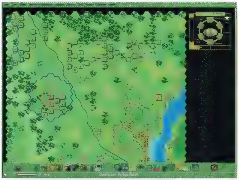
玄人向けの高度な戦闘システム

戦術級、作戦級のシミュレーションゲームを作らせたら、右に出るものはいないといわれるTalonSoft社。そんな同社の最新作が、この「RISING SUN」だ。太平洋戦争をテーマに、大日本帝国陸軍とアメリカ陸軍との激烈な戦いを細部までこだわって再現した、戦術級のシミュレーションゲームである。

ゲーム画面は、立体的に表現されたクオータービューのマップをベースに、細かにアニメーションする3Dのユニットが動き回る構成となっている。さらに、このマップの上に、詳細情報などを表示するウインドウが開くようになっている。立体感のある画面はリアルで良いのだが、地形や建物に隠れてユニットが見づらいなどの不満点もある。しかし、ヘックスで構成された平面マップ+兵器シンボルで表されたユニットという、懐かしの"大戦略スタイル"に切り替えることもできるので、純粋に戦術だけを楽しみたいプレイヤーへの配慮も万全となっている。

戦闘は、ユニットの能力や地形など、膨大な量のパラメータに基づいてシミュレートされる。裏を返せば、陸戦の基礎をしっかり押さえておかないと、まったく勝てないということでもある。ゲームの進行はAP(アクションポイント)を採用したオーソドックスなターン制なのだが(各ユニットをAPの許す限り行動させ、これを対戦相手と交互に繰り返す)、地形効果はもちろん、臨機射撃や士気の概念まで盛り込まれており、移動・補給・射撃だけをしていれば良いといった、単純なものではない。

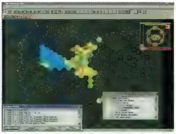
残念ながら、チュートリアルのたぐいは充実しているとは言い難い。難解な英語と相まって、上級者以外には少々難易度が高くなっている。インタフェースがしっかり練り上げられており、いったん理解してしまえばどんどんゲームが進められるだけに、残念な部分である。



ゲームに慣れたら、2D-Viewの方が分かりやすいかもしれない。移動などの動作も速く、スムーズにプレイできる。何より、地図を見て指令を下すという、司令部の雰囲気が味わえる

腰を据えて楽しむ昔ながらのPCゲームスタイル

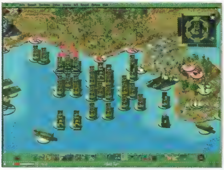
マップ上のユニット総数720、陣営は最大16という、実にスケールの大きな対戦が可能なRISING SUNだが、リアルタイム戦略シミュレーションのように、流れる時間に追われながら忙しいプレイを強いられるということはない。じっくりと考えを練りながら、裏の裏まで読みきってユニットを動かす、ターン制ならではのプレイには、将棋やチェスにも通じるゲーム本来の楽しさがある。地図を検討しながら侵攻ルートを定めたり、兵器ハンドブックを片手に攻撃手順を考えたり、斥候を走らせながら布陣に頭を悩ませたりと、じっくりと戦術を組み立てていくことができるのだ。数時間にも及ぶ長い戦いの末に勝利を収めることができれば、戦術シミュレーションゲーム本来の楽しみを味わうことができるだろう。



シナリオやマップを作成できるエディター機能を搭載しており、その自由度はとても高い。実際の作戦に"もしも"の要素を付け加えて楽しむなど、いろいろな遊び方を模索することができるだろう

マルチプレイには、IPXやTCP/IPを使った通常のネットワーク対戦に加え、E-Mailを利用するPLAY BY E-MAILという、一風変わった方法も用意されている。これは、1ターン終了ごとにセーブデータをメールで送り合う対戦方法で、一般にプレイバイメール(郵便を使って、自分の次の手を相手に知らせる)と呼ばれる、チェスやボードゲームで利用される懐かしの手法を再現したものである。数ヵ月かけて、16人で一つのマップを戦い抜く……こんな大人の楽しみ方もあるのではないだろうか。反射神経と一瞬の判断力でプレイするゲームに飽きたとき、じっくりプレイしたくなる一本である。　(Warren大尉)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆



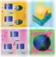
圧倒的な物量による上陸作戦。史実では、見渡すかぎりの海面が上陸船艇で埋めつくされたとされている。これを見れば、その表現もうなずけるだろう

綿密に調べ上げられた詳細な日本のデータ

日本を扱った海外のゲームの中には、その正しい姿を伝えていないタイトルが少なくない。しかし、RISING SUNでは、日本に関する考証が完ぺきに行われている。シナリオは実際の地名を使って史実に基づいた作戦を再現しているし、BGMには日本語の歌詞が付いた「君が代」や「日本陸軍」などの曲まで用意されているのだから、恐れ入る。また、日本軍だけでも100以上登場するユニットは、Type 97 CHI-HA Medium TanksやType 97 CHI-HA Kai Medium Tnaksといった具合に、細かな仕様の違いにまでこだわって分類されているのだ。



実際に撮影された当時の画像がふんだんに使用されている点は、プレイヤーによって受ける印象が変わるかもしれない



Information

開発元	TalonSoft社
販売元	マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	未定
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 200MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	16ビットカラー対応のSVGAビデオカード
HD容量	115MB以上(535MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows互換のサウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	×
発売時期	2000年3月末予定

FORMULA ONE 99

フォーミュラーワン99

最先端のF1マシンに乗り込み 全16コースを走破せよ

1999年10月にPlayStation版で発売された「FORMULA ONE 99」。本作はそのパソコン版である。F1を題材にしたタイトルは数多くあるが、あまりにマニアック志向のゲームは、初心者には敬遠されることもある。この作品は、"遊びやすさ"を追求し、気軽にF1の雰囲気が楽しめる仕上がりとなっている。



邪道ではあるが、車体後部からの視点がいちばん走りやすい。画面下に表示されている各ドライバーのラップタイム表示は、一定時間たつと消える

1999年のデータを完全に再現したFIA公認のレーシングゲーム

「FORMULA ONE 99」は、1999年度のF1ワールドチャンピオンシップに出場した各チームの最新データを使用したタイトルである。FIAの公認を得て、同年に加わった新チーム"BRITISH AMERICAN RACING"（ドライバーはJacques VilleneuveとRicardo Zonta）や新ラウンド"マレーシアグランプリ"のデータも導入され、1999年度のF1を可能な限り再現した作品となっている。

シングルプレイには、QUICK RACEとGRAND PRIXという2種類のゲームモードが用意されている。GRAND PRIXは、一つのサーキットを走行するSingle Raceと、16のサーキットを転戦していくChampionshipという二つのモードにさらに分かれている。QUICK RACEやSingle Raceで各コースの特徴をつかみ、ドライビングテクニックを鍛えた上で、Championshipに挑戦するというのが正しい遊び方だろう。Championshipでは、実在するサーキットでレースを繰り返し、有名ドライバーたちと獲得ポイントを競うことになる。また、AIの強さ、接触による車の破損やクラッシュの有無、天候といった細かい設定も可能となっている。

ドライバーや、チーム、コースなど、データ量が充実しているため、シミュレート性の高い上級者向きの作品かと思われるかもしれないが、そのようなことはない。レーシングゲームにおいて重要なマシンセッティングは、あらかじめ用意されたいくつかの設定から選択するという手軽さである。本格的にF1のリアリティーを追求したい人には物足りないかもしれないが、マシンセッティングというものになじみのない初心者でもF1の雰囲気が楽しめるという点では評価できる。

現役のテレビコメンテーターがサーキットの雰囲気を盛り上げる

FORMULA ONE 99では、キーボードとアナログ／デジタルコントローラーを選択できるようになっており、フォースフィードバックにも対応している。コントローラーに関してはひととおりの選択肢はあるが、レーシングゲームで肝心な操作におけるシミュレート性には、いささか不満が残った。運転中に計器を見ることができない上に、車の挙動を微妙にコントロールすることができないので、シミュレート性を重視した既存のレーシングゲームと比較した場合、劣っているように感じてしまう。高性能なハンドルコントローラーよりも、キーボードの方が安定して走れたことも事実だ。もともと、PlayStation用に開発された作品だけに、ゲームパッドでのプレイがいちばん適していた。

ただし、シミュレート性とは違って、臨場感が得られる演出は特筆に値するほど素晴らしい。エンジン音は、実車のサウンドを取り込んでおり、サーキットに流れるアナウンスの声は、実在のテレビコメンテーターを起用している。ピットからの指示をレース中に流すということもでき、この設定を行うと、イギリスなまりの英語による指示が聞こえてくる。この音声と、美しく再現された各サーキットの風景によって、プレイヤーは実際のコースで走っているかのような気分を味わえるのだ。

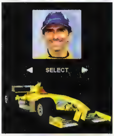
また、リプレイ機能も付いており、十数パターンの視点から録画された自分の走りをプロモーションビデオのような迫力で楽しむこともできる。ただし、このカメラ位置はあらかじめ設定された個所での自動切り替え式となっている。カメラの設置位置を自由に選択できないのが残念だ。マルチプレイは、LANで最大8人までの対戦ができる。人数が少ない場合は、AI車を参戦させることも可能である。しかしながら、対戦相手の車とAI車が区別しにくい仕様になっているため、レースの興奮を味わうには、やはり仲間をたくさん集めてプレイした方がいいだろう。

レーシングゲームは、ドライビングのしやすさと迫力を重視して、幅広いプレイヤー層に受け入れられるタイプと、ストイックなシミュレート性に焦点を当て、マニアックな魅力でプレイヤーを引き付けるというタイプに分けられる。FORMULA ONE 99は前者に相当するゲームで、気軽にF1の雰囲気や迫力を楽しみたい人にとっては、満足のいく作品だと言えるだろう。（Mash-Harkonen）

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★☆☆☆
操作感	★★☆☆☆
総合評価	★★★☆☆

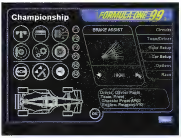








チーム／ドライバーを選択する画面では、実在するF1ドライバーの顔写真を見ることができる。上からBritish American RacingのJacques Villeneuve、BenettonのGiancarlo Fisichella、JordanのDamon Hill、MaclarenのMika Hakkinen



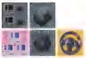
マシンセッティングができるのは、GRAND PRIXモード時のみとなっている。ウイングの角度、サスペンション、ブレーキバランス、ギア比など、さまざまな項目が用意されている



リプレイをよく見ると分かるが、走行中、ボディーには太陽の光や建物の影などが映り込む。当然、移動に従って映り込む様子も微妙に変化する



ベルギーグランプリで、雨が降るスパサーキットのコーナーを走行している様子。コックピット視点は、位置が若干高めに設定されている



Information

開発元	Psygnosis社
販売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック（メディアクエスト）ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	5,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上（MMX Pentium 233MHz以上推奨）
メモリー	32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	640×480ドット、16ビット（High Color）以上の表示が可能なビデオカード
HD容量	40MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX6対応のサウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	2000年3月30日



上海ダイナスティ2

シンプルでありながら奥深い 究極のパズルゲームの続編が登場

「上海ダイナスティ2」は、さまざまなルールで「上海」や「麻雀」が楽しめるゲームである。すべてのゲームモードが、長い期間にわたって改良されてきただけに、完成度の高い作品となっている。

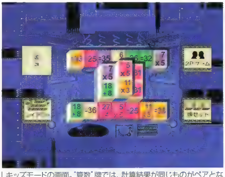
一度始めたらやめられない 充実したゲームモード

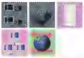
「上海」や「麻雀」は、パソコンゲームだけでなく、ほとんどのコンシューマーゲーム機やアーケードゲームに移植され、多くの人に楽しまれている。最近では、ザウルスのような携帯情報端末にまで移植されているようだ。この有名な二つのゲームを一つのソフトに収め、多彩なゲームモードをサポートした作品が、この「上海ダイナスティ2」である。

上海とは、基本的には、積み上げられた麻雀牌を1組ずつ消していき、山を崩していくパズルゲームだ。上海ダイナスティ2では、その遊び方の幅も広がっており、7種類のゲームモードが用意されている。左右どちらか、もしくは両方に動かせる牌の組み合わせを消していく"クラシック上海"、東西南北の四風牌によって牌を消せる条件が変わる"ウインドストーム"、同じ牌の山で交互に牌を消していく"2プレーヤ"、時間制限があり、牌を消すことによって残りタイムを回復できる"アーケード"などがある。

また、麻雀においても、米国式・中国式・日本式・西洋式という4種類のゲームモードが用意されている。このゲームモードの充実ぶりが、上海ダイナスティ2の最大の特徴となっており、実際にプレイしてみると、次々と別のルールでトライしたくなるのだ。

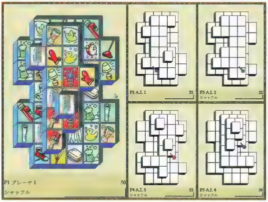

全25ステージから成るアーケードは、絶妙なゲームバランスだ。制限時間があるほか、取れる牌を表示する機能や、一手戻す機能に回数の制限が設けられており、まさにアーケード感覚でプレイできる


キッズモードの画面。"算数"牌では、計算結果が同じものがペアとなる。キッズ用には、このほかにも"英単語"など、遊びながら学べる絵柄が用意されている



Information

開発元	Quicksilver Software社
販売元	株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	サイバーフロントユーザーサポート係 052-779-6549
価格	6,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	Windows互換のVRAM2MB以上のビデオカード
HD容量	115 MB以上および50MBのWindowsシステム用空き容量
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows95／98互換のサウンドカードおよびドライバー
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中


ダイナスティで5人対戦したときの画面。次の牌を消そうとしたときに、シャッフルがかかり混ざってしまった

1人で遊んでも楽しいが マルチプレイではさらなる盛り上がりを見せる

ここからは、シングルプレイとマルチプレイのどちらでも楽しめる"ダイナスティ""パンダモニアム""ドラゴンズアイ"という三つのゲームモードについて、詳しく紹介していこう。

ダイナスティは、2〜5人(シングルプレイではAIが対戦相手になる)で対戦するモードである。全員に同じレイアウトの牌が積まれており、いちばん早くすべての牌を消したプレイヤーが勝利者となる。対戦相手を妨害する方法も用意されており、効果的なのが、敵のマウス操作の上下左右の入力を反転させる"マウス反転"と、すべての牌を伏せてしまう"伏せ牌"だ。相手の牌の山を組み替える"シャッフル"は、有利になるのか不利になるのか分からない。なお、敵を妨害する攻撃の種類はランダムで決定される。

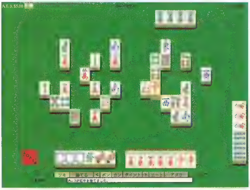
パンダモニアムは2〜5人のバトルロイヤルで、全員のカーソルが一つの牌の山に表示され、早い者勝ちで牌をどんどん消していく。通常の上海と同じルールだが、先を読んで考えながら牌を消す必要はなく、手詰まりになっても自動的にシャッフルされる。ライバルが片方の牌を選択しているときに、対となる牌をクリックすることで、自分にもポイントが加算されるシステムが対戦を盛り上げる。

ドラゴンズアイは、2人対戦用のモードである。プレイヤーは、マスターあるいはスレイヤーを選択する。ゲーム内容は、マスターが牌でレイアウトを埋め、スレイヤーはその牌を消していくのが基本となる。スピードは関係なく、じっくりと考えてプレイでき、最もパズル要素の高い対戦モードである。

マルチプレイは、上記の三つのモードに加え、麻雀の四つのモードが対応している。サーバーへの接続は簡単で、AIプレイヤーをゲームに加えることができるので、友達と2人だけで対戦することも可能となっている。

最近の麻雀ゲームは、インターネットで無料対戦できるものも数多くあるが、米国式や西洋式といった特殊なルールで対戦できるゲームはほとんどない。従って、だれもが不慣れなルールなので、うまい下手の差がなくなるのである。麻雀が下手で、いつもやり込められている人は、上海ダイナスティ2の麻雀でリベンジだ!　（横井　修）

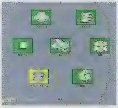
グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★☆☆☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆


米国式麻雀の画面。他者の手牌は表示されないので、捨て牌をつかんだ位置を参考に手を読むことはできない。また、牌を捨てるときに、いちいちボタンをクリックしなければならないので面倒だ

前作「上海ダイナスティ」との比較

前作との違いを探すのに苦労するほど変更点は少ない。ゲームモードにウインドストームとドラゴンズアイの二つが追加されているが、どちらもすでに存在している上海のモードである。ウインドストームは、基本的にノーマルな上海で、東・西の牌を消すことによって左右に動く牌を、南・北の牌を消すことによって上下に動く牌を消せるようになる。これらのモードに加え、ほかの上海のタイトルでよく見受けられる"グレートウォール"(牌の山の中から特定の牌の組を消すというルール)が収録されていれば、上海完全版となっていたことだろう。

そのほかに、細かな変更点としては、麻雀に米国式が追加されたことと、牌の絵柄やレイアウトが倍増していることが挙げられる


通常の上海用レイアウトは、初級・中級・上級・名人と分類されて計61種類もある。そのほかにも、付属のエディターで自由にレイアウトを作成することができる

特別企画 迷える初級パイロットのための

フライトシミュレーター

Play Onlineが厳選した FSの近作、最新作がここに集結

"フライトシミュレーターは難しい"と敬遠している人がいるとすれば、それはもったいない話である。この特別企画では、フライトシミュレーターの入門者にお勧めできる良質なタイトルを厳選して紹介している。各タイトル毎に、操縦難易度やリアリティーといった項目を設け、それぞれ評価しているので、購入する際の参考にしてほしい。併せて、プレイする上で役立つ文献なども紹介しているので、これらを活用することをお勧めする。

文／Warren大尉(p.050〜052)、Fuji教官(p.053、054)

ジェット戦闘機系FS Jet Sim

現在、フライトシミュレーター(以下、FS)では、現代ジェット戦闘機を扱ったタイトルが主流となっている。電子機器の操作を簡略化した初心者向けのものと、リアル志向の上級者向けのタイトルがあるので、そのことを見極めた上で購入しよう。

F-22 トータル・エア・ウォー

アメリカ空軍の最新戦闘機"F-22 Raptor"を題材にしたDigital Image Design社の名作である。多くの難しい操作が自動化されているので、リアルでありながら初心者でも簡単に操縦できる。

この作品の特徴は、"ダイナミックキャンペーンシステム"を採用している点にある。このシステムでは、プレイヤーの意思とは無関係に戦場でAI同士が戦闘を行うため、プレイヤーが何もしなくても戦局が変化していく。プレイヤーは司令官として指示を出し、同時にパイロットとして戦場に乗り込んで戦うので、作戦全体を指揮する楽しみと、任務を全うする面白さを同時に味わうことができるのだ。従来のFSでは、ミッションが失敗に終わりそうになっても、危機感といったものがあまり得られず、感情移入できなかったが、ダイナミックキャンペーンシステムによって、それが可能になったのである。



対地ロケット弾で地上建造物を壊滅した瞬間。"2次元推力偏向ノズル"という機能を使うと、急激に旋回することができる

操縦難易度	★☆☆☆☆
リアリティー	★★½☆☆
AI機の機動	★★★★½
シングルプレイ	★★★★☆
マルチプレイ	★★★½☆
日本語への対応	完全日本語版

開発元	Digital Image Design社
販売元	イマジニア
価格	1万800円

USAF 2000

Jane's Combat Simulations(以下、Jane's)のシリーズの中では、初／中級者向けの作品となっている。アメリカ空軍機を題材にしたタイトルで、F-4EやF-15C/Eといった機体を操ることができる。レーダーや誘導装置などの操作も簡素化されており、電子機器の操作を覚えるのに苦労するということはない。フライトモデル(機体の挙動)や兵装モデルはしっかりと作られているので、空戦や地上攻撃を一から覚えたいというプレイヤーに適したタイトルである。

"リアリティーとゲーム性の高次元での融合"とは、本誌執筆陣のFuji教官の言葉だが、この表現がUSAF 2000の本質を言い表している。マルチプレイは、簡単に接続することができ、動作も軽く、ストレスなくプレイすることができる。完全日本語化されたマニュアルは一切の省略がなく、完ぺきな仕上がりだ。



夕日をバックに飛行するF-15E。雲や地形の描写を見れば、グラフィックにどれほど力を入れているかが分かるだろう

操縦難易度	★½☆☆☆
リアリティー	★★★☆☆
AI機の機動	★★★½☆
シングルプレイ	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
日本語への対応	完全日本語版

開発元	エレクトロニック・アーツ(Jane's Combat Simulations)
販売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
価格	9,800円

ジェット戦闘機を扱った最新FS F/A-18E スーパーホーネット

F/A-18Cを改良し、ペイロード(兵装積載量)の増加と航続距離の延長を図った最新艦載機(航空母艦を基地として行動する航空機)の"F/A-18E"。この機体をモデルにした新作FSが、この「F/A-18E スーパーホーネット」である。航空母艦における軍事行動を極限まで再現した"艦載機シミュレーター"で、甲板上では誘導員たちが常に動いており、手旗信号で指示まで出してくる。これほど細かいところまで作り込まれたFSは、今まで見たことがない。着艦装置も見事なまでにシミュレートされており、着艦誘導員に至っては、座っている位置まで現実に即している。ここまでくると、"本物の空母そのもの"と言いたくなるほどだ。

フライトモデルと電子機器の再現度合は非常に高く、操縦する難しさは最難関クラスとなっている。なお、日本語版には、"スタートマニュアル"という初心者向けの小冊子が同梱されるので、活用するといいだろう。いずれにせよ、すごいFSになりそうだ。

開発元	Digital Integration社
販売元	イマジニア
発売時期	2000年4月28日予定(完全日本語版)
価格	9,800円





甲板の上に多くの人がいるのが分かるだろうか。従来のFSでは、人間らしきオブジェクトが1人立っているだけだった。手を交差させて"止まれ"と合図している誘導員もいる

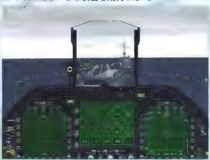
注：F/A-18Eスーパーホーネット以外のタイトルは、すでに発売中です
写真協力：株式会社デアゴスティーニ・ジャパン

購入ガイド

F/A-18

Jane'sの最新作で、F/A-18Eスーパーホーネットを題材にし、リアリティーを重視したタイトルである。同社が開発した「F-15」のエンジンをベースにしたフライトモデルとグラフィックは、ずば抜けた出来というわけではない。しかしながら、空母の再現に関してはかなり忠実で、ミートボール(着艦指示機の通称)といった珍しい装置もゲーム中に使用できるほどの高い完成度を誇る。

充実した訓練ミッションや、大規模なミッションにおけるウイングマンなどのAIユニットの動きには、Jane'sならではのクオリティーの高さがうかがえる。“自機以外は能なしのAI機”といったFSもあるが、この作品は、AI機と共に戦場に乗り込むと、“本物の仲間と一緒に戦っている”ような錯覚を起こさせる出来となっている。マルチプレイの動作は重いので、パッチによる改善を期待したい。



夕刻に着艦しようとしている様子 多くの計器をチェックしながら、慎重に操作しなければならない。着艦を見事にシミュレートしているため、当然操作も難しい

操縦難易度	★★★★☆
リアリティー	★★★★☆
AI機の機動	★★★★★
シングルプレイ	★★★★☆
マルチプレイ	★☆☆☆☆
日本語への対応	日本語マニュアルが付属

開発元	エレクトロニック・アーツ(Jane's Combat Simulations)
販売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
価格	7,800円

FLANKER 2.0

ロシア軍の主力戦闘機“Su-27”が主役という珍しいFSである。前作「Su-27 FLANKER」でほぼ完成したと言われていたフライトモデルはさらに磨きがかかり、ジェット戦闘機系のFSでは最高の仕上がりとなっている。Su-27は、大型の機体で巨大なパワーを備えているが、それでいて機動性は非常に高い。操縦すると、その挙動から“大きさ”や“空気”を感じることができる。また、揚力を発生させ、推力で前へ進むという挙動が画面から見て取れる。単純なことのように思えるが、このようなFSはほとんどない。

付属しているミッションエディターを使用すれば、どのようなミッションでも作成することができ、楽しみ方の幅はいくらでも広げられる。また、リプレイ機能も充実しており、映画のように演出された映像ファイルを作ることもできる。マルチプレイでわずかな不具合があったが、パッチで修整されれば、最強のFSとなるだろう。



B-52Hを木っ端みじんにした直後。乗員分のパラシュートがきちんと開くあたりに、作り手の意気込みが感じられる

操縦難易度	★★★☆☆
リアリティー	★★★★★
AI機の機動	★★★★★
シングルプレイ	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★☆☆
日本語への対応	日本語マニュアルが付属

開発元	Flying Legends社
販売元	マイピック
価格	8,800円

ファルコン4.0

複雑な電子機器を搭載した“F-16C”を徹底的にシミュレートしたタイトルで、“レーダーシミュレーター”とも呼ばれている。電子機器の技術が進んだ現代の戦場では、敵機を見ないうちに勝敗が決まると言われているが、この作品をプレイすれば、電子機器を素早く扱うことがどれだけ大切かということが実感できるだろう。

上級者向けのタイトルであることは間違いないが、航空機やレーダーの予備知識がないからといって悲観することはない。重量感のある分厚い日本語マニュアルには、基礎的な航空力学、レーダー操作、航空戦術などが事細かに説明されており、このマニュアル1冊で“フライトシミュレーターパーフェクトガイド”となり得るほどの出来となっているからだ。



敵機撃墜!炎の半透明処理が美しい。発売後、1年ほどたつが、ほかのタイトルに比べても、クオリティーの高さはまだまだ引けを取らない

操縦難易度	★★★★★
リアリティー	★★★★★
AI機の機動	★★★★☆
シングルプレイ	★★★★★
マルチプレイ	★★★☆☆
日本語への対応	完全日本語版

開発元	Microprose社
販売元	マイピック
価格	1万2,800円

FSではここまで再現されている
その1 空中給油

ジェット戦闘機を題材にしたFSでは、多くの場合、“空中給油”がシミュレートされている。この作業を行うには、時速数百キロメートルで飛行中の空中給油母機と、プレイヤーの操縦する機体の位置を、センチメートル単位で合わせなければならない。手動で行うには相当の腕が必要となるが、このような複雑な操作を覚えていく過程は、FSの楽しみの一つでもあるのだ。



戦闘任務中に給油を受けるサウジアラビア空軍のF-15C(右)とUSAF 2000のF-15C(下)



レシプロ戦闘機系FS

Prop Sim

これからFSを始めようという人にとって、パワーがなく、くせのある機体を扱うレシプロものは難しく思えるかもしれない。しかし、乗りこなす喜びと楽しみ、そして技を磨いていくことの面白さを知るにはレシプロ機が最適だ。

Microsoft Combat Flight Simulator

マイクロソフトの超一流民間機FS“Microsoft Flight Simulator”シリーズ（以下、MSFS）。もともと完成度の高いシリーズではあるが、年を追うごとに、さらにその内容に磨きをかけてきた。そして、MSFSの定評あるシステムをそのまま受け継ぎ、コンバット系FSとして開発されたのが、この「Microsoft Combat Flight Simulator」（以下、CFS）だ。CFSは、MSFSに機銃や爆弾、ロケットなどを追加しただけのソフトではない。MSFSの開発で得られたノウハウを生かし、最高にリアルなフライトモデルを作り上げている。

CFSでは、オリジナルの機体や地形を作成したり、他人が作ったそれらのデータを取り込んでプレイするのが容易なことも、特徴の一つとなっている。そのため、作成したデータをインターネット上で公開しているプレイヤーも多く、ユーザー間の交流が盛んである。機体・地形・ミッションのアドオン製品もたくさん販売されており、自分なりの遊び方を見つければ、末永く楽しめるタイトルだ。


煙を噴きながらもスピットファイアへ果敢に挑むFw-190A8　相手のシルエットをはっきりと確かめられる接近戦の様子だ

操縦難易度	★★★★☆
リアリティー	★★★★☆
AI機の機動	★★★★☆
シングルプレイ	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
日本語への対応	完全日本語版

開発元	マイクロソフト
販売元	[illegible]
価格	オープン

ヨーロピアン エアー ウォー

フライトモデル以外の部分で作り込みの甘さが目立つCFSに対し、FS界のしにせであるMicroprose社が開発したこの作品は、細部までしっかりとシミュレートされている。空戦の雰囲気を重視するプレイヤーからの評価も高い。中でも、サウンドは、エンジン音、機体の軋み（きし）まで再現したとあって、素晴らしい出来になっている。プレイして“レシプロ機を操っている”ことを最も実感できるFSだろう。マルチプレイでも動作が軽く、対人戦ならではの興奮を味わえる。

操縦難易度	★★★☆☆
リアリティー	★★★★☆
AI機の機動	★★★★☆
シングルプレイ	★★★★☆
マルチプレイ	★★★★★
日本語への対応	完全日本語版

開発元	MicroProse社
販売元	マイピック
価格	8,800円


B-17の大編隊に突入したMe-262　当時、また試作機の延長線上であったジェットの機体特性をしっかりと再現している

ファイタースクウアドロン

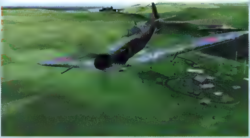
CFSやヨーロピアン エアー ウォーより少し遅れて登場した「ファイタースクウアドロン」は、グラフィック面で両作品よりも大きくリードしている。地表近くまで高度を下げても粗さを感じさせない地表の描き込みや、航空機の細かいエフェクト（なんと、速度が出ている状態で急旋回すると翼がたわむ！）など、一目でその素晴らしさが分かるだろう。しかも、これだけのハイクオリティーでありながら、Celeron 300MHzクラスのCPUでも必要じゅうぶんなフレームレートが出せるのだ。

また、爆撃機を操縦できるのもこの作品ならではの特徴である。詳細に設定できるミッションエディターを使ってミッションを作成すれば、歴史上の有名な作戦を再現することも可能。そして、大人数で対戦しても動作が軽いことが最大の強みである。ISDN回線ユーザー6人でのマルチプレイがここまで軽いFSは珍しい。

操縦難易度	★★★★★
リアリティー	★★★★★
AI機の機動	★★★☆☆
シングルプレイ	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★★
日本語への対応	完全日本語版

開発元	[illegible]
販売元	[illegible]
価格	7,800円

グラフィックのクオリティーは非常に高い　地上物の描き込みや遠景のかすみまで、どれをとっても文句なしである



レシプロ戦闘機を扱った最新FS

B-17 FLYING FORTRESS Ⅱ

Microprose社の新作FSは、B-17という爆撃機が主役の珍しいタイトル。ただし、B-17だけではなく、B-17を護衛する戦闘機や、ドイツ軍の迎撃機を操縦することもできる。ゲームの目的は、“空の要塞”とまで呼ばれたB-17編隊で敵の拠点をせん滅することにある。搭乗員になりきってB-17 1機を操ることも、編隊を指揮するコマンドを活用して、B-17編隊を管理することもできる。ダメージを受けた機体は穴が開くだけでなく、骨組みや、内部の部品まであらわになる。細部まで作り込まれたグラフィックの中で繰り広げられる空のドラマを堪能してほしい。

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
価格	[illegible]

発売前から各方面で高い評価を受けているグラフィックの質は本当に素晴らしい　地面の微妙な凹凸や機体のディテールがしっかりと描写されている



注：B-17 FLYING FORTRESS Ⅱ以外のタイトルは、すでに発売中です

民間機系FS

Civilian Aviation

ひと昔前の民間機系FSは、MSFSに似た作品が多かったが、最近はオリジナリティーのあるタイトルが続々と登場し、流れが大きく変わってきている。ここでは、MSFS以外の代表的な民間機系FSを3タイトル紹介しよう。

FLIGHT UNLIMITED Ⅲ

この作品では、普通に飛ぶだけではなく、ゲーム性の高いフライトも楽しむことができる。一般的なFSとしてもじゅうぶんな機能を持ち、フライトモデルやリアリティーといった点でも申し分ない出来となっているが、この作品の見どころはアクロバット飛行にある。

“アクロバット飛行は難しい”というイメージがあるかもしれないが、「FLIGHT UNLIMITED Ⅲ」では、飛行経路に輪を浮かべてそこをくぐるように誘導するなど、比較的分かりやすい内容になっており、プレイヤーは構えることなく手軽に挑戦できる。また、“チャレンジングフライト”というシナリオに沿って高度な飛行を練習するモードも備わっており、存分にアクロバット飛行が楽しめる。

Looking Glass Studios社が開発するゲームはセンスが良く、メニュー構成やフライト時のインターフェースなど、あらゆる点で高い完成度を誇る。本作品は英語版となっているが、英語が苦手な人でもそれほど迷わずにフライトを楽しめるはずだ。



FLIGHT UNLIMITED Ⅲでは、幅広いジャンルの航空機が操縦できる。アクロバット飛行を意識したシナリオも多く盛り込まれている

操縦難易度	★★★★★
リアリティー	★★★★★
シングルプレイ	★★★★★
マルチプレイ	[illegible]
日本語への対応	[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

※日本では、輸入版のみが販売されています

フライ!

操縦難易度	★★★★☆
リアリティー	★★★★★
シングルプレイ	★★★★☆
マルチプレイ	★★★☆☆
日本語への対応	完全日本語版

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

「フライ!」は、航空機を操縦する楽しさを追求したFSだ。そのため、コックピット内の操作に関するこだわりは半端でなく、すべてのスイッチをマウスでクリックして操作することができる。

禁煙サインやシートベルト着用サインなど、航空機の操縦には関係なさそうなものまで操作できるのだから恐れ入る。“燃料セレクタは上面パネルのこの位置”“パーキングブレーキは足元の左のレバー”といったように、視界を切り替えながらマウスで操作できるので、実際に機体を操縦しているような気になってしまう(もちろん、キーボードによる操作も可能)。

フライトモデルは水準以上の仕上がりである。グラフィックは、特に雲の表現において、軍用機系FSを含めたあらゆるFSと比較しても最高の出来となっている。サウンドも素晴らしく、離陸滑走時のごう音や、飛行中に翼が空気を切り裂く音など、非常に迫力がある。



雲のグラフィックがとても美しい。気象によってさまざまな雲の組み合わせで表現される

プロパイロット'99 〜セスナ機マスター最短コース〜

「プロパイロット'99〜セスナ機マスター最短コース〜」(以下、PP99)は、FLIGHT UNLIMITED ⅢやフライI!と比べると、内容的にMSFSにいちばん近いFSである。特徴の一つとしては、CD-ROM 1枚分のムービーが導入されたチュートリアルが挙げられる。これにより、プレイヤーはフライトの基本を分かりやすく学習できる。

初心者がある程度飛べるようになった後につまずきやすいのが、無線標識を使った計器飛行である。ただし、本作には教習マニュアルが付属しているので、ゲーム内でのチュートリアルと組み合わせることによって、計器飛行が楽にマスターできる。また、音声による無線通信(Air Traffic Control:以下、ATC)も標準で備わっており、ATCを利用したリアルなフライトを楽しむことが可能だ。

グラフィックやサウンドの質には少々不満が残るが、練習メニューやチュートリアルが充実している魅力的なタイトルである。

操縦難易度	[illegible]
リアリティー	[illegible]
シングルプレイ	[illegible]
マルチプレイ	[illegible]
日本語への対応	完全日本語版

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



MSFSに近いスタイルのPP99。計器飛行とATCをマスターするには、こちらの方が分かりやすい

FSではここまで再現されている その2 シミュレートするときの重点はどこか

フライトモデルを再現するときに重視するポイントは、それぞれのFSによって異なる。例えば、フライ!やPP99は、通常の飛行に関してかなり高いシミュレート性を誇る。それに対して、アクロバットを意識したFLIGHT UNLIMITED Ⅲでは、高機動時のフライトモデルの再現度に重点を置いている。



アクロバット飛行中のエキストラ300(右)とFLIGHT UNLIMITED ⅢのP-51D Mustang(下)



参考文献、ビデオ

Reference

フライトシミュレーターは年々遊びやすくなっている。ただし、航空学に関する知識があった方が確実に上達が早く、より深く楽しめる。ここでは、"FSをプレイするのに役立つ知識"が身に付く書籍やビデオを紹介する。

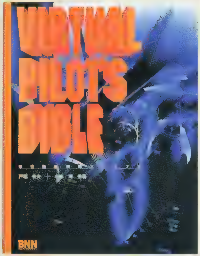
バーチャル・パイロット・バイブル

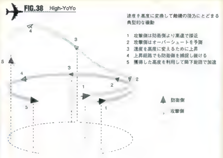
『バーチャル・パイロット・バイブル』(以下、VPB)は、民間・軍用機、レシプロ・ジェット機といったジャンルを問わず、フライトシミュレーターの基本を分かりやすく解説した書籍だ。

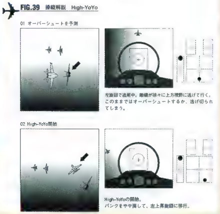
解説されている項目としては、基本知識、基本操縦、ナビゲーション、応用操縦、アビオニクスと照準システム、対地攻撃、対空戦闘、戦術機動などがあり、軍用機系FS向けの解説が多い。

393ページのすべてにFSをプレイする上で重要なことが網羅されている。その中でもいちばん分かりやすいのは、基本操縦や戦術機動といった、航空機の操縦に関する解説の部分だ。機動について解説する際、解説書や資料の多くは、外から見たイラストと文章だけで説明する。読者は、与えられた少ない材料から具体的な操作について想像しなければならない。それに対して、VPBでは、機動の流れを3次元的に示した図と、そのときにコックピットから見える状態、スティック操作(スロットルやラダーを含む)までもが解説されており、一目で機動の概要から具体的な操作方法までが分かるようになっている。

また、基本的な操縦の知識などにも多くのページを割いているので、初心者にとってのFS入門書としてもお勧めできる。少々値は張るが、FSを1本購入するのを我慢してこちらを手に入れておけば、知識・技量共にアップできることは保証する。







販売元：ビー・エヌ・エヌ
価格：4,000円

具体的な操作方法やコックピットから見える状態も載っており実践的だ

週刊ワールド・エアクラフト

この本は、一見すると薄いカラー雑誌に見えるが、実はそのすべてのページがファイリングできるようになっているのが特徴だ。毎週、航空機に関するいろいろなジャンルの記事が提供され、それをファイリングしていくことで、何冊にもなる分厚い事典が完成する。ファイルするのには一般的な3穴のバインダーが使えるが、特製のバインダーも用意されている。

全ページがカラーで構成されており、写真やイラストなども多く、読んでいて楽しい。一般的な航空機の雑誌なので、FSで通用するようなテクニックは掲載されない。ただし、特定の航空機や武装についてきめ細かく解説され、複数の戦力を組み合わせた航空戦術についても詳細に触れられている。

なお、通信販売でも購入することもできるので、毎週本屋へ通うことができない人はこの方法で購読するといい。



販売元：デアゴスティーニ・ジャパン
価格：560円

ワールド・エアクラフト ビデオコレクション

週刊ワールド・エアクラフトの姉妹編として制作されたビデオである。内容は、現在のところ軍用機や航空戦術などが中心になっている。得られる情報量は、書籍に比べてあまり多くはないが、めったに見られないような貴重な映像が多数収録されているのはうれしい。

また、映像の内容も迫力のあるものばかりで、FS好きがこれを見た後は、ついパソコンの電源を入れてジョイスティックを握ってしまうことは間違いない(笑)。

第1巻のビデオは790円と非常にお買い得で、大きな書店にはバックナンバーとして置かれていることもある。まずはこれを見て、2巻目以降のビデオをそろえるかどうかを判断するといいだろう。



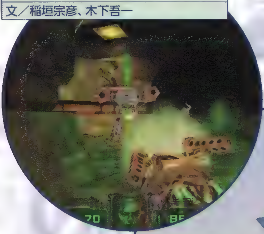


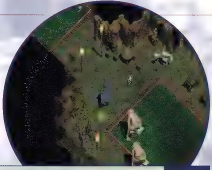
販売元：デアゴスティーニ・ジャパン
価格：1,790円(第1巻のみ790円)

特集1

続編・話題作が続々登場 パソコンゲーム高密度攻略

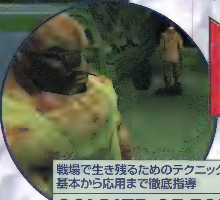
今月は、さまざまなジャンルの大作が勢ぞろいした。話題のアクションRPG「NOX」に加え、3本の3Dシューティング「大刀～DAIKATANA」「SOLDIER OF FORTUNE」「HALF-LIFE: OPPOSING FORCE」を徹底攻略。また、3回目となる「Flight Simulator 2000」の記事では、緊急事態におけるフライト術について解説する。









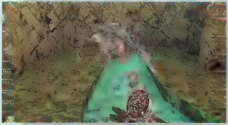


ついに明らかになったシングルプレイのシナリオ 主人公をサポートするサイドキックを検証する

DAIKATANA

本誌では、これまでに「大刀～DAIKATANA」が数多くの個性的な特徴を備えた画期的なタイトルであるということを、何度となく紹介してきた。発売が近づくにつれ、ようやくその実状が明らかになってきている。今回は、先月号までに紹介しきれなかったSidekick（サイドキック）のシステムの詳細や、シングルプレイの四つのエピソードについて触れていくことにしよう。





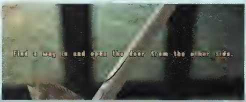
プレイヤーをサポートする2人のNPC それがサイドキックだ

“大刀”をめぐる冒険は、エピソードごとに、その舞台となる時代を次々と変えていく。「大刀～DAIKATANA」（以下、大刀）のこの基本的なストーリーは、スーパーファミコン用の名作RPG「クロノ・トリガー」のシナリオにインスパイアされた、John Romero氏によって生み出されたものである。そのような誕生の経緯もあり、敵を倒して経験を積むことによって能力を強化していけるなど、3Dシューティングでありながら、大刀はRPG的要素を多く含んでいる。

ここで解説するサイドキックという存在も、RPGの影響が色濃く現れている要素である。サイドキックとは、プレイヤーの操る主人公、ヒロ・ミヤモトを援護してくれるNPCのことである。サイドキックとしてプレイヤーの力になってくれるキャラクターは2人いる。1人は、ヒロを事件に巻き込んだ張本人であるトシロー・エビハラの娘、ミキコ。もう1人は、人体実験の犠牲になろうとしているところをヒロによって救い出されたスーパーフライ・ジョンソンである。この2人は、常にヒロと一緒に行動しているわけではなく、状況に応じて別れたり、再び合流したりする。

プレイヤーは、ストーリーの途中からこの2人のNPCと行動を共にし、最大3人のパーティーとして敵と戦っていくことになるのだが、これを聞いて、「SPEC OPS」や「ヒドゥン＆デンジャラス」などのゲームシステムを思い浮かべる読者も多いことだろう。しかし、操作するキャラクターを随時切り替えることができるこれらのタイトルと違い、大刀ではサイドキックを直接操作することは不可能となっている。サイドキックはあくまでもNPCであり、AIによる判断で独自に行動するのだ。

もちろん、彼らが登場する局面ではそれを見越した難易度の設定がされているので、サイドキックに関するシステムをしっかり把握しないことには、シングルプレイを最後までクリアすることは困難になってしまう。







Information

発売元	：アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	：アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格	：Eidos Air版（英語版）7,800円（日本語版8,800円）
発売時期	：2000年3月上旬予定（日本語版2000年4月上旬予定）

開発が進むにつれて変更されたサイドキックの思考ルーチン

本誌の2000年1月号にて、ION Storm社のプレス発表会の模様が紹介されている。このレポートでは、サイドキックに関してもかなり濃い情報が紹介されているのだが、この中にはプレイ中に確認できなかった要素がいくつかあったので、一つずつ解説していこうと思う。

まずは、思考ルーチンに関して。サイドキックはスタートと同時に自分用の武器を探しに行く、とあるのだが、プレイヤーがGETコマンドを積極的に出さない限り、彼らがこういった行動を取ることはなかった。考えてみれば、プレイヤーが先陣を切って戦闘をこなしていくのが本来の展開であり、サイドキックに先に武器を取られてしまうようなことがあれば、それはプレイする上でのストレスとなりかねない。

また、プレイヤーにダメージを与えてしまうような行き過ぎた攻撃行動は取れないという記述もあるが、残念ながら、現状ではあまり実現されているとは言い難い。狭い場所での乱戦時など、やはりサイドキックによってダメージを受けてしまうことが、何度もあった。

もう一つ。サイドキックが発した質問に対してYes／Noで答えることができる、ともあるのだが、キー設定の中にこのような機能を持ったものは見つけることができなかった。おそらく、プレイする上で不必要と判断されたので、省かれてしまったのではないだろうか。

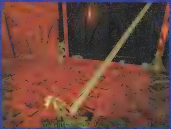
サイドキックは、シングルプレイにおける目玉とも言える要素である。しかし、以上のような変更が加えられたということは、ゲームバランスを調整する上で何らかの問題が発生したのだと推測できる。もっとも、今回の記事作成に当たって入手した最新バージョンでも、まだ完成には程遠い部分がいくつかあり、さらに大きく改良、変更される可能性が、まだまだ残されている。

サイドキックに出せる5種類の命令

独自のAIが搭載され、自らの判断で行動するサイドキック。プレイヤーは彼らを直接操作することはできないが、5種類の命令によって、ある程度の行動を指示することが可能だ。サイドキックが死亡してしまうと、その時点でゲームオーバーとなってしまうため、状況に応じた適切な指示を出していくことは非常に大切である。用意されている命令の意味をしっかりと把握すること、そして、その指示を自在に出せるようにキー配置を設定しておくことは、シングルプレイにおける大刀の基本中の基本なのだ。ここに、その5種類の命令を解説しておこう。これら五つの命令は、Swap Sidekickの操作で、対象となるサイドキックを選択してから発令する。3人で行動している場合には、だれにどの指示を与えれば良いのか混乱しないよう、冷静な対処が求められる。

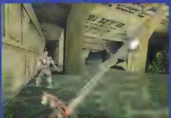
GET（収集）

サイドキックに、アイテムなどを拾わせる命令である。マップ内の武器や弾薬が手に入る局面で、プレイヤー自身が取ってばかりいては、戦力的なバランスが崩れてしまう。強力な武器もなく、体力が低下した状態では、サイドキックも満足に戦うことができない。この命令を使って、彼らが存分に働けるよう、常に気を配っていこう。弾薬切れで戦えないというような状況だけは避けたい。



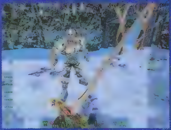
COME（召集）

プレイヤーの近くにサイドキックを呼び寄せるコマンド。サイドキックは、体力が少ないときなどに自分の判断でプレイヤーから遠ざかり、戦闘を回避するようなこともある。ピンチに陥った場合など、サイドキックが死ぬ危険を承知しながらあえて戦闘に参加させることも、ときには必要となるため。



STAY（待機）

サイドキックをその場にとどまらせておくのが、この命令だ。C4 Vizatergoなどの範囲効果を持った武器を使う場合に、プレイヤーによる攻撃でサイドキックの体力を奪ってしまうような事態を避けるために使用する。細い通路を通り抜けなければならないときなど、敵を排除してその場の安全が確保できるまでは、この命令でサイドキックの足止めをしておくのも一つの手だ。



ATTACK（攻撃）

プレイヤーの目の前にいる敵を、サイドキックに優先的に攻撃させたいときは、この命令を使う。乱戦の際には、プレイヤーとサイドキックの攻撃力を集中した方が、結果的に受けるダメージを少なく抑えることができる場合も多い。瞬時の判断で戦略を組み立てながら、この命令を活用していくべきである。



BACKOFF（後退）

サイドキックの体力が残り少なくなってきたときには、この命令を使って後退させることができる。サイドキックを死なせることは、即ゲームオーバーという結果につながっている。そのため、なくてはならない命令となっているのだ。もちろん、サイドキックの位置、体力、戦闘している敵の種類などの情報を常に把握しておくことも、忘れてはならない重要事項である。



壮大な物語の幕開け ミキコを救い出し、大刀を取り戻せ！

ここからは、全4エピソードから成る大刀のシングルシナリオの解説をしていこう。エピソードごとに、まるで別のゲームであるかのように雰囲気が変わり、武器さえも別の種類に切り替わってしまうのが大刀の斬新な点である。「HALF-LIFE」のような細密さこそないものの、プレイヤーを飽きさせない工夫が随所に見られる。間違いなく、最後まで熱い戦闘を楽しむことができるだろう。

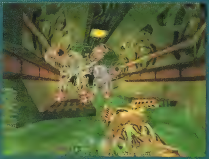
エピソード1 西暦2450年の京都

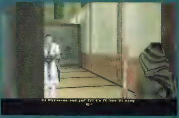
25世紀の京都で小さな道場を開き、武術を教えて暮らしている青年、ヒロ・ミヤモト。ある日、彼の下にトシロー・エビハラと名乗る、見知らぬ訪問者が現れた。その男が唐突に語り始めたのは、時空を超越する特殊能力を持った魔性の剣、"大刀"にまつわる話だった。彼らが生活している世界は、"大刀"の力をあしき野望に利用したカゲ・ミシマの手によって、ねじ曲げられた歴史の延長線上にあるのだという。ミシマよって殺害され、人類史上に残る功績を奪われたタツオ・エビハラ、自分はその子孫であると、トシローは告げる。そして、彼の娘であるミキコ・エビハラは、"大刀"をミシマから奪い返しに向かったまま行方不明であり、さらにヒロ自身も、"大刀"を作り上げた刀匠の子孫であると言葉を続けるのだった。

にわかには信じられない話の連続で、困惑するヒロ。しかし、突然の武装集団の襲撃によってトシローは傷つき、倒れる。息絶える寸前になりながらも、娘の救出と"大刀"の奪回を懇願するトシローの真剣さに打たれたヒロは、行動を起こすことを決意する。

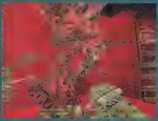
"大刀"にまつわる因縁について語られる、長いオープニングムービーの後にスタートするエピソード1は、未来の日本が舞台となっている。SF的な世界観と、奇妙な和風の要素が微妙にミックスされたマップは、七つのエリアに分かれている。序盤の敵の攻撃はそれほど激しくないが、ミシマ財閥の施設内を奥深く進んでいくうちに、武装したロボットやサイボーグ化した生物などが続々と登場し、強烈な攻撃を仕掛けてくるようになる。また、スタート地点のエリアは緑色を基調した薄暗い沼のフィールドで、濃い霧がかかっているために見通しが悪く、進むべき道や隠された仕掛けなどを発見するのがなかなか難しい。

武器は、弾薬の入手が容易なIon Blasterをメインに使っていくことになる。数多くの敵を倒してレベルアップしたときには、まずAttackにスキルポイントを割り振って武器の攻撃間隔を短くしておくと、後々楽になるはずだ。









これを使え！

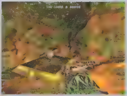


ゲーム開始直後、ヒロのすぐわきに落ちている武器がIon Blasterだ。無駄撃ちを避けるように気を付ければ、常に装備していても問題ないくらい、高い頻度で弾薬を拾うことができる。いつでもこの武器を発射できる状態にして、進んでいくのが基本である。

CAUTION!

流れている水の向こうをよく見ると、階段が隠されていることが分かる。マップの中のこういった場所を見逃さないように、注意深く周囲を見渡すこと。これらはたいてい、シークレットと呼ばれる場所へ続いていて、強力な武器や弾薬、アーマー、Save jemsなどが置かれている。なるべく多くのシークレットを探しだすことができれば、それだけ後の展開が楽になるはずだ。



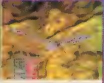


エピソード1に登場するモンスター

フロッグ

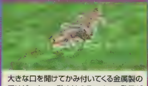


モスキート



金属的な皮膚を持ったフロッグは、鳴きながら接近してくるので、周囲の音にも注意を払っておこう。モスキートはグロテスクな卵を割って空中に飛び出し、体当たりをしてくる。どちらも一直線に迫ってくるので、狙いを定めて撃つのは簡単だ

アリゲーター



大きな口を開けてかみ付いてくる金属製のアリゲーター。動きはのろいので、発見が遅れた場合でも、落ち着いて後ろに下がり、Ion Blasterを撃ち込めば良い。接近戦では殴り負けるので、素手で戦うのは避けるべきである

パトロールユニット



空中から強力な攻撃を仕掛けてくるパトロールユニット。防御力が高いので、苦戦は必至である

警備員

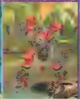


ミシマの研究所内に配備された警備員。銃器による遠距離射撃でヒロを排除しようとしてくるが、特に恐ろしい敵ではない

ロボット（グレイ）



ロボット（レッド）



敵の警備ロボットは耐久力が高く、攻撃によるダメージも相当大きい。格闘と射撃両方の攻撃手段を持ち合わせているロボットもいるので、さらに厄介だ。なるべく1体ずつを相手にするように注意しながら、少しずつ遠距離射撃で倒していくのがベスト

DAIKATANA

大刀の不思議な力に導かれ神々の住まう神秘の世界へ

スーパーフライ・ジョンソンと、ミキコ・エビハラという心強い味方を得たヒロ。彼は、ミシマの研究所から持ち出した"大刀"に導かれ、ゆがめられた歴史を正すべくタイムスリップを敢行した。そして、気が付くとそこは見知らぬ砂浜であった。途中ではぐれてしまったらしく、近くにスーパーフライとミキコの姿を見つけることはできない。だが、とにもかくにも、"大刀"に秘められた力を行使することはできた。ヒロはその事実に感動を覚えながら、未知なる土地の探索を始める。しかし、彼はまだ、ここが古代の神々が住まう紀元前のギリシャであることを知らない……。

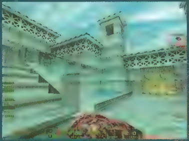
エピソード 2 紀元前1500年のギリシャ



美しい自然と、ギリシャ神話の神々をたたえる神殿に、思わず見とれてしまうエピソード2。大刀ではエピソードごとに、登場する武器が別種のものへと変化する。そのため、ここではエピソード1で使っていた銃器を、一切持たない状態からスタートすることになる。新たに入手する武器の特性や使いどころを見極めるには慣れが必要だが、これは大刀を楽しむための重要な要素でもある。

エピソード2ではその時代背景に合わせて、神々の名前が付けられた、超自然的な力を備えた武器が用意されている。最初は、その見た目に惑わされるかもしれない。しかし、実際に使ってみると妙な癖も少なく、扱いやすいものがそろっているのが分かるだろう。ただし、Eye of Zeusという名のつえだけは、取り扱いに細心の注意が必要である。敵のいない場所で使用するとヒロ自身の命が奪われてしまうので、手に入れた直後に試用するような行動は禁物である。

登場する敵も、まさにモンスターと呼ぶのにふさわしいものばかりだ。巨大なクモやハーピー、グリフォン、ミノタウロスなどのファンタジー世界の生き物が登場し、躍動感のある激しい動きを見せてくれる。敵としていちばん厄介なのはミノタウロスで、その丸太のような腕で殴られると、大ダメージを受けてしまう。幸いなことに武器の中には、攻撃力こそ低いものの、飛び道具でありながら無限に撃つことができる円盤(Discus of Dae dalus)が用意されている。これを使って、遠距離から可能な限り多くの敵を倒しておくのがお勧めである。







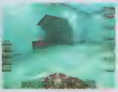
これを使え!

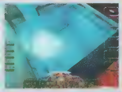


全エピソードを通じて、無制限に撃てる飛び道具はこのDiscus of Daedalusだけだ。障害物に当たると跳ね返って戻ってくるが、円盤が飛んでいる間は次の攻撃ができない。その弱点をカバーするためには、なるべく下方向に向けて投げること。そうすれば、攻撃を外しても地面に当たってすぐに戻ってくるので、すかさず次の攻撃に移れるのだ

CAUTION!

美しく装飾された水道の口から水が流れ落ち、そこから神殿の周りへと水路が巡らされている、印象的なマップ。この水の中には、プレイを進めていくのに役に立つアイテムが隠されていることが多い。当然、シークレットアイテムもこれに含まれる。見逃さずに集めていこう。また、先に進む通路が隠されていることもあるので、まずは水中を疑ってみよう。





エピソード2に登場するモンスター

巨大なクモ / 小さなクモ





どちらのクモもかみつきの攻撃しかないので、後退しながら円盤を投げるだけで倒すことができる。もしも接近を許してしまい、攻撃を食らったとしても、毒を受けたりすることはない

グリフォン



上空から急接近し、くちばしを使って突撃してくるグリフォン。まっすぐにこちらへ向かってくるので、後退しながらの円盤攻撃が有効である。退路を考えながら、追い詰められないように攻撃しよう

スケルトン



剣で切り付けてくるスケルトンは、感覚が鈍いのか、こちらに気付くのが遅い。遠距離から先制攻撃を仕掛けることで、一方的に倒すことが可能だ

ハーピー / ミノタウロス





常に空中にとどまっているハーピーは、弓を使って遠距離攻撃をしてくる。一方、ミノタウロスは直接攻撃のみだが、その攻撃力は半端ではない。同時に遭遇してしまうケースが多いので、まずは後退して、ミノタウロスを先に始末してしまうのがお勧めである

シーフ



ナイフを手に持った小人の姿をしたシーフ。一定の時間をおいてナイフを投げ付けてくるので、距離を保ちながら小刻みに移動してナイフを避け、円盤などの飛び道具でダメージを与えていくのがベストな戦法だ

戦士



エピソード2に登場する敵の中では、唯一人間らしい姿をした、よろいをまとった戦士。持っているやりは、遠距離では投げ、近距離では突きに使ってくる。接近戦を嫌うようで、近づくと後ろ向きに走り出すので、そこを見計らって攻撃しよう

剣と魔法の世界へ 雪に閉じ込められた幻想的な土地

"大刀"に込められた特別な力を使って、ヒロの率いる一行は雪の降りしきる山間部へと現れた。ミシマの野望を打ち砕くという目的から考えると、この辺ぴな土地はまったく意味のない所のように思える。どうやら、大きな寄り道となってしまったようだ。ヒロたちは再び、"大刀"の力を使って元の時代に戻ろうとするのだが、どうもそのエネルギーが足りないらしく、時間を超越することができない。そこで一行は、何らかの手段を使ってリチャージを試みようと、辺りの探索を開始するのだが……。

エピソード3 西暦560年のノルウェー

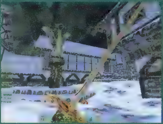
陽光降り注ぐギリシャから一転し、エピソード3では陰気な雰囲気の冬の北欧が舞台となる。エピソード2のギリシャと同様、本来の目的とはまったく関係ないことが一目で分かる。そんな場所にたどり着いてしまった主人公たち。このエピソードの開始直後のムービーで伝えられる、ヒロたちの困惑した様子が、何とも言えないおかしさを醸し出している。とはいえ、物語も中盤から後半へと差し掛かり、くぐり抜けていかなければならない戦いは、より過酷なものになっていくはずである。気を引き締めてかからないと、すぐにゲームオーバーになってしまうことだろう。

このエピソードで登場する敵は、ドワーフやゾンビといった、ファンタジーRPGなどでおなじみのモンスターたちである。中でも、地中を移動して突然目の前に出現するゾンビには、特別な注意が必要だ。このモンスターを相手に戦っているときは、常に周囲のあらゆる場所へ注意を払うようにしよう。いつのまにか背後に現れ、こちらの見えない位置から攻撃を加えてくることがあるからだ。うんざりするほど登場する数が多いというのも、悩みの種である。

また、登場する武器もBolter(ボウガン)やWyndrax's Wisp(鬼火を射出するつえ)など、舞台の雰囲気に合わせたものになっている。[illegible]いやすい武器が多いのだが、ヒロたちの行く手を阻む敵の数も、それ以上に多い。攻撃力の大きな武器ほど手に入る弾薬が少ないので、それらに頼り過ぎると、後半ではかなり厳しい状況に追い込まれてしまうかもしれない。サイドキックの2人が行動を共にしているので、彼らが必要としている分もきちんと配慮しながら、無駄に弾薬を浪費することのない戦い方を心掛けるべきである。



とまどいながらこの後の行[illegible]を相談する主[illegible]たち。ヒロの[illegible]握られた"大刀"は、その力を[illegible]ってしまったのだろうか?



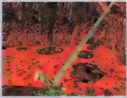
真冬の雪の中に[illegible]られた[illegible]ノルウェーの村。[illegible]

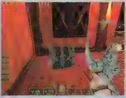


[illegible]持ったネクロマンサーのせいで、この村が危機にひん[illegible]のパワーをリチャージして元の時空に戻ることができるかもしれない

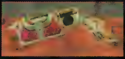
CAUTION!

落ちると大ダメージを受けてしまう溶岩の上を渡り歩いたり、侵入者を上から押しつぶすためのトラップをくぐり抜けたりと、このエピソードでは高度なアクションが要求される場面が多い。また、随所に落ちている宝箱からは、たいてい有用なアイテムが得られるのだが、爆発のわなが仕掛けられているものもあるので、注意が必要である。





これを使え!



スタート地点の付近で入手できるBolterは、エピソード3における最も標準的な武器となる。矢は大量に拾えるので、使い惜しみせず、積極的に使用していこう。

エピソード3に登場するモンスター

コウモリ



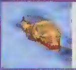
空中を飛び回り、プレイヤーがいることに気付くと、こちらの頭上を旋回しながら炎の弾を吐きかけてくる。近寄ってきたところを、Silverclaw(つめ)で切り裂いてしまおう

ネズミ



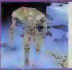
ただのネズミだと思ってなめてかかると、毒を食らって痛い目を見ることになる。体が小さくて遠距離からは狙いにくいので、こちらから接近して、かまれる前に倒したい

ヘビ



ネズミと同じく毒を持っているが、こちらはその毒を口から吐き散らして攻撃してくる。その射程外から、Bolterで仕留めてしまうのがベスト

ゾンビ



突然地面からわき出てくる死霊。接近される前にBolterを数発撃ち込んでおけば、後はSilverclawで一突きするだけで倒せる

射手



遠距離から弓を射ってくる敵。近づくと、かえって攻撃をかわすことが難しくなってしまうので、距離を保ったまま相手の攻撃を見極め、こちらもBolterで狙い撃とう

オオカミ男



攻撃手段は鋭いつめによる引っかきだけだが、動きが素早いために、飛び道具を使った狙い撃ちは難しい。へたに動き回らず、こちらもSilverclawで対抗した方が良いだろう

ドワーフ



アマゾネス



剣士



中世ファンタジーをテーマにしたゲームで登場することが多い、ドワーフ、アマゾネス、剣士。近距離ではその武器を振り回し、遠距離攻撃では魔法などを駆使して攻撃してくる強敵だ

魔法使い



塔の内部で待ち構えている魔法使いが手にしているのは、空から岩石を降らせるつえ(Stavro's Stave)だ。彼を倒せば、遠距離から敵を一網打尽にすることが可能な、強力な武器が手に入る

DAIKATANA

ついに事件の核心へ 監獄島「アルカトラズ」からミシマの牙城(がじょう)へ迫る

タイムスリップでノルウェーを脱した3人が到着したのは、どことも知れぬ刑務所の中だった。周囲の建物の様子を見ると、ヒロたちが暮らしていた西暦2450年から、そう遠く離れた時代ではないようだ。年代と地理を把握するために囚人の1人に話を聞くと、どうやらここは、アルカトラズという有名な監獄らしい。さらに、時は2030年。カゲ・ミシマがタツオ・エビハラを殺害して歴史をねじ曲げた、まさにその時代へとたどり着いたのだ。アルカトラズを逃れ、ミシマの下へとヒロたちは急ぐ。果たして、彼らは歴史を修復し、ミシマの野望を阻止することができるのだろうか?

エピソード4 西暦2030年のサンフランシスコ

さて、いよいよ事件の核心となる時代へとやって来た一行だが、まずは監獄島アルカトラズから脱出しなければ話にならない。映画や小説などの舞台となり、今では観光地として知られているアルカトラズだが、大刀の世界では現役の監獄として機能している様子である。まずは、複雑に入り組んだ監獄内を探索し、脱出経路を探し出そう。そして、エピソード後半ではミシマの牙城へと乗り込み、強力な迎撃者たちとの戦闘を繰り広げることになる。

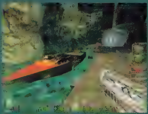
当然ながら、敵の数もパワーも今までとは比べものにならないほどアップしており、少しでも気を抜くようなことがあれば、痛烈なダメージを食らってしまうはずである。

アルカトラズの内部では、筋骨隆々の囚人たちが敵として登場する。ほとんどの囚人は素手で殴り掛かってくるだけなのだが、ヒロたちが受けるダメージはかなり大きい。監獄内では狭い場所で戦うことが多いので、相手との距離を取ることも難しく、なまはんかな気持ちで戦っていると、とたんに窮地に陥ってしまう。また、後半に現れるミシマの部下たちは、かなりの重装備で攻撃を仕掛けてくる。彼らの武器は強力で、防御力も高いが、倒すとそれなりの確率で弾薬を落としてくれる。それを期待して、こちらも重火器を惜しみなく使い、応戦しよう。

物語のクライマックスとなるこのエピソードでは、さすがに未来世界だけあって、科学的な武器はかなり登場する。いずれも効果が派手で強力なのだが、敵の防御力も高くなっているため、威力を実感することは難しい。大刀では、セーブできる回数はゲーム中で拾うことができるsave jemsというアイテムの数によって制限されている。そのため、都合の良いときに小まめにセーブするといったやり方が通用しないので、"ダメージを受けないように慎重に進む"という点に重点を置いた戦い方が求められるのだ。もっとも、このエピソードまで進んできたプレイヤーであれば、そんなことはすでに承知しているはずである。全エピソードのクリアを目指して、最後まで頑張ってほしい。

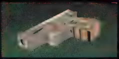








これを使え!

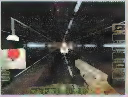


Glock2020は、スタート地点のすぐそばで手に入れることができ、弾薬もそこかしこに転がっている。エピソード4では、"大刀"のほかには無制限に使える武器がないので、これをメインの武器として戦っていくことになる

CAUTION!

ミシマの研究所内にある射撃練習場。すべての的に弾を命中させると周囲のドアが開き、たくさんのアイテムを手に入れることができる。このような遊び心ある仕掛けは、これ以外にも随所に用意されている





エピソード4に登場するモンスター

ネズミ



エピソード3で登場するネズミとは違って、こちらは毒の追加効果を持っていない。雑魚扱いのこいつら相手に弾薬を消費するのはもったいないので、"大刀"で一気に切り捨ててしまおう

サメ



水中に潜むサメ。身をよじらせながら、口の中いっぱいに並んだ鋭い歯を使ってかみついてくる。遠距離からの先制攻撃がお勧めだ

囚人その1 / 囚人その2





監獄内にいる囚人は、直接殴り掛かってくる上に、遠距離からは地面の小石をつかんで投げつけてくる。耐久力は高くないが、一度に大勢で襲い掛かってくる場面が多いので、いたずらに動き回らずに、1人ずつ始末していくべきである

一般戦闘員 / 女性戦闘員 / [illegible]



研究所内でヒロたちを迎え撃つのは、ミシマ財閥直属の衛兵たちである。腕に仕込まれた短銃を乱射してくる男、マシンガンを操る女性戦闘員、ショットガンで強烈な一撃を浴びせてくる敵など、バラエティーに富んでいる

ロケットランチャー歩兵



この歩兵はロケットランチャーを使う強敵だ。大きなダメージを受けないうちに、早めに倒してしまおう

装甲服の戦闘員



見るからに屈強な男の両肩には、ロケットランチャーが仕込まれている。手に持ったナイフで接近戦にも対応してくるので、苦戦は必至だ

邪悪な魔女ヘキュバーを倒せ！ NOXを攻略するための特別情報を大公開



数あるアクションRPGの中でもトップクラスの軽快さを持つ「NOX」がついに発売された。この特集では、シングルプレイの攻略に加え、マルチプレイにも応用できる各職業の使い方を紹介する。

職業ごとに異なるシングルプレイの攻略情報を一挙掲載

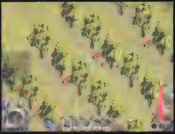
ここでは、ウォリアー、コンジュラー、ウィザードと、職業別に用意されたシングルプレイのシナリオを三章ずつ詳細に解説していく。

ウォリアー編



第一章 デュン・ミーアの要塞

戦士を志す主人公が始めにしなければならないのが、ウォリアーギルド"ガントレット"への入隊である。デュン・ミーアの街の中を探せばガントレットの館はすぐに見つけられるのだが、入隊には保証人が必要だと言われてしまう。ここではまず、近所に住んでいるギアハートを探しだし、話し掛けてみよう。彼の願いをかなえれば、保証人になってくれると言われるはずだ。ここで依頼される仕事は、街外れの洞くつにすみ着いているアーチンの退治である。洞くつは果樹園の奥にあるので簡単にたどり着けるはずだ。アーチンはコウモリ程度の強さなので難なく倒せるだろう。

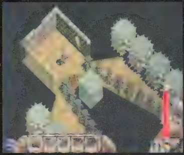


洞くつへ行く途中の果樹園には、たくさんのリンゴが落ちている。リンゴは体力回復アイテムの一つなので、ここで補充しておくと後々楽だ

第二章 ガントレットでの試練

第二章は二つのパートで構成されており、前半部分はガントレットへの入隊試験となっている。ガントレットの館には、数々のトラップが仕掛けられていて、無事通り抜けることができれば、晴れてガントレットの一員として認められるというわけだ。せり出す岩や、炎が噴き出す床など、さまざまなトラップがあるので、慎重に進んで行きたい。

前半部分をクリアすると、次に、第一章に出てきたギアハートを救出するというクエストが待っている。彼は街の地下にある動力室の修理中に、エレベータが故障してしまい、閉じ込められたのだ。ガントレットのクォーター・マスターの指示に従い、ダンジョンとも呼べる街の地下へ向かおう。前半部分終了時にウォリアーの必殺技の一つ"狂戦士の突進"を習得しているはずなので、地下の攻略では、技を練習しながら進めていこう。ほとんどの敵は狂戦士の突進、一撃で倒すことができる。使いこなせば今後の冒険が楽になるだろう。



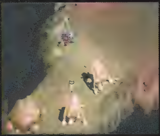
ガントレットの試験場には、即死級のトラップが数多く仕掛けられている。トラップの動きを良く見て、焦らず攻略していこう

第三章 イクスでの騒動

この章より、ガントレットを率いているホンダレスから、直接、任務を依頼されるようになる。徐々に本格的な冒険が始まるのだ。今回は近隣のイクス村で問題が発生しており、それを解決するのが任務となっている。まず、イクス村の村長セオグリンへ会いに行くのだが、途中にはトロルの洞くつと、盗賊のアジトがある。長い行程なので、事前に装備や回復アイテムを調達しておいた方が良い。

トロルの洞くつや盗賊のアジトには、敵の数が多く、複数を同時に相手にすることになる。1対1ならばそれほど苦労しない敵でも、複数を相手にするとなると苦戦を強いられることだろう。そんなときは、狂戦士の突進を使った、ヒット＆アウェイを多用すると良い（チャージ中はひたすら逃げ回り、回復したら敵を確実に倒していく）。

二つの難所を攻略し、イクス村にたどり着くと、村長が待っている。話をすると、アーチンが大事なセプターを持ち去ってしまったので、これを取り戻してほしいと頼まれる。以前に退治したことのあるアーチンだが、今回は無数に現れるので、ほんろうされないように気を付けたい。また、アーチンのボスは魔法を使うので、新しい技"ウォー・クライ"で対抗しよう。



複数の強敵を相手にする場合、狂戦士の突進を使って一体ずつ確実に倒していこう。技のチャージ中は走って逃げ回ろう



アーチンの洞くつの最深部には、画面のように強力なトラップが仕掛けてある。ここでは、素早く壁を崩して脱出しよう。

Information

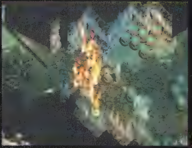
開発元	：Westwood Studios社
販売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：MMX Pentium 233MHz以上（Pentium II 300MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：Direct3D対応、メモリー2MB以上のビデオカード
HD容量	：400MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectX6.1以降に対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中

コンジュラー編



第一章 イクスへの近道

コンジュラーの職業を選ぶと、イクス村近くの空き地からスタートする。まず、マスター・コンジュラーのオルドウィンに会うために、イクス村へ行かなければならないのだが、そのためには洞くつを抜ける必要がある。飛行船の船長からもらったつえを手に洞くつを進むと、途中"ピクシー・スォーム"のスペルが手に入る。また洞くつ内には"レッサー・ヒール"のスペルも落ちているので、確実に手に入れておきたい。この章はつえだけでもじゅうぶんクリア可能だが、二つのスペルを使うと、より簡単に攻略することができる。



イクス村へ続く洞くつ内部には、炎によって行く手を阻まれる個所がある。周囲には水の入ったたるがあるので、これを動かして火を消そう

第二章 オルドウィン・ザ・コンジュラー

イクス村にたどり着いたら、まずアーチェリーコンテストに参加するために、弓の装備を整えてしまおう。弓はコンジュラーのみ使用可能な武器で、侮れない攻撃力を持っている。しかし、ショップで売られている弓は現在の所持金ではとうてい購入できない。ところが、街の中にはコンテスト用に安く弓を売っている怪しげなNPCがいる。彼を見つけだし、この弓を調達しておこう。

次に、NOXで最強のコンジュラーと言われているオルドウィンの家へ向かうことになるのだが、途中、橋が壊れているためアーチンの洞くつを抜けなければならない。洞くつでは、アーチンにお気に入りのブーツを盗まれて困っている人がいるので、助けてあげよう(報酬はスタンのスペル)。無事オルドウィンに面会すると"チャーム"のスペルを習得できる。チャームは、さまざまなクリーチャーをペットにするというコンジュラーならではの魔法で、非常に役立つものだ。

その後、イクス村の村長の家にスパイダーが発生して困っているといううわさを耳にはさむ。早速、コンジュラーとしての腕前を試しに行こう。

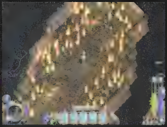


第二章の最後のクエストは、スパイダー退治だ。退治した後、村長に報告する必要がある。画面のように、隣の部屋から壁越しに話し掛けよう

第三章 マナ鉱山での救出劇

この章の目的は、マナ鉱山へ行き、凶暴なクリーチャーに困っている労働者たちを救うことだ。鉱山へ行く途中、盗賊に盗まれた眼鏡を取り戻すというサブクエストがあるので、こちらも攻略しておきたい。ただし、盗賊は手ごわいので、クリアするには、スペルと弓を組み合わせた戦い方を覚えておく必要がある。"スタン"で敵の動きを封じた後、弓と"ピクシー・スォーム"を併用して、反撃される前に速攻で倒してしまうというスタイルだ。

さて、鉱山には、巨大化した昆虫やインプなどが押し寄せており、多数の労働者が中に閉じ込められている。鉱山の内部は巨大で入り組んだ構造をしているが、マナを回復できる石があちこちにあるため、これらを利用することで、それほど苦労せずに攻略できる。マナを回復する石の周りを拠点に、魔法を惜しみなく使って敵を倒していこう。



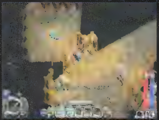
マナ鉱山最大の難所が、スコーピオン4匹が出現する部屋だ。部屋の手前には爆発するたるが無数に置かれているので、うまくおびき出して一網打尽にしよう

ウィザード編



第一章 ホルヴァス・ザ・ウィザード

ウィザードの職業を選ぶと、偉大なウィザード、ホルヴァスに弟子入りすることが最初の課題となる。まず、ホルヴァスの家を訪れると、彼の弟子が行方不明で困っているという話を聞く。近くにアーチンの洞くつがあるので、早速探索に出掛けよう。序盤で習得できるスペルは、"マジック・ミサイル""レッサー・ヒール""ライトニング"の三つだ。ライトニングはマナを大量に使うため、ほかの二つをメインに戦っていこう。アーチンの巣をくまなく探索し、弟子の形見のローブを持ち帰ると、ホルヴァスの新たな弟子になることができる。



ホルヴァスの弟子のいる部屋はすぐに見つかるが、かぎが掛かっているため話し掛けることができない。かぎは、炎に囲まれた部屋に置かれている

第二章 ガラヴァの幻の塔

ガラヴァの街には、幻の塔と呼ばれているウィザードの研究所がある。第二章から、師匠のホルヴァスとの面会は、この幻の塔で行うことになる。クエストを受けるために面会に行かなければならないのだが、その前に、ガラヴァの街の中で発生する盗人退治のサブクエストをクリアしておこう。ウィザードはコンジュラー以上に体力が無いため、接近戦が非常に苦手である。盗人退治の際には、敵と一定の距離を置きつつ、魔法で戦っていきたい。この時点では、追尾型のマジック・ミサイルを撃ちながら逃げ回る、という戦い方が確実だ。

幻の塔を訪れ、ホルヴァスに面会すると、塔内部にある図書館から、"クラリティのアミュレット"と"忘却の本"を取ってきてほしいと頼まれる。これはNOXの地で多発している奇妙な現象の原因を調べるのに、必要なアイテムなのだそうだ。早速、図書館を探索すると、邪悪なネクロマンサーに忘却の本を盗まれるという場面に出くわす。ここから、ネクロマンサーを追い詰めていくストーリーが始まる。この第二章では、"スワップ・ロケーション"や"フォース・フィールド""ファイアー・ボール"のスペルが手に入る。中でもフォース・フィールドは心強い防御魔法なので、手に入れたら常に使っていきたい。



幻の塔には数多くのトラップが仕掛けられている。これは、床から針が飛び出すタイプだ。タイミング良くジャンプしてかわそう

第三章 危険な使命

ストラヴァスという男が作ったテレポートのアミュレットを取り戻すことが、この章のメインクエストだ。ストラヴァスの家は森の奥深くにあるのだが、すでにアミュレットは盗賊たちに奪われてしまっている。この章は、幻の塔から秘密の洞くつを抜けて、ストラヴァスの家へたどり着くまでと、その後の盗賊のアジトへ潜入する部分に分けることができる。前半部分の洞くつを抜ける過程はさほど難しくない。後半部分の盗賊のアジトは、ファイアー・ボールを効果的に使っていくことが攻略のかぎとなる。ファイアー・ボールは、追尾型ではないため、照準を定めるのが難しい。しかし、爆発によるダメージが広範囲に及ぶため、一度にたくさんの敵を倒すことができる。ただし、近距離で使用すると自分もダメージを受けてしまうので、くれぐれも注意したい。ちなみに、この章では"プル"や"プッシュ""スロー"などのスペルを習得することができる。敵との距離を取りつつ、魔法で攻撃するという戦術にスローを加えることで、より安全に戦えるだろう。



第三章の最後に待ち受けているのは、屈強なウォリアーだ。盾で魔法をはじくし、移動速度も速いので、スローのスペルで動きをにぶらせてから戦おう

五つの技を持つウォリアーと51種類のスペルを持つウィザードの使い方を解説

NOXのマルチプレイは、「QUAKE」などに代表される対戦型アクションゲームに似ている。ここではマルチプレイ対戦を前提に、ウォリアーとウィザードでの戦い方を詳しく紹介していく。

ウォリアー

狂戦士の突進やウォー・クライをメインに間接攻撃を駆使して戦う

マルチプレイにおけるウォリアーは、質実剛健という言葉がぴったりの職業である。コンジュラーやウィザードが使用するようなスペルがない代わりに、ストレートな力技でプレイしていくことになる。以下に、実戦で役立つ四つのポイント（技と能力）を順に解説していく。

ポイント1 狂戦士の突進をマスターする

ウォリアーには狂戦士の突進という強力な技がある。これは必殺技といって良く、相手がウィザードやコンジュラーならば、ほぼ一撃で倒せる破壊力を秘めている。マルチプレイでは、この技をいかに使いこなすかが、勝利のかぎとなるだろう。

ポイント2 ウォー・クライで魔法を封じる

ウォリアーのウォー・クライは、コンジュラーやウィザードに対して非常に有効な技である。これは敵の魔法の詠唱を妨害したり、発動した魔法の効果を消す技で、コンジュラーのボンバーやクリーチャーの一部をまひさせることができる。実戦で、ウィザードに出くわしたらウォー・クライを使い、即座に狂戦士の突進で倒す、というのが必勝のパターンだろう。ピンチの時に、これを使って相手をかく乱しながら逃げるという手もある。

ポイント3 間接攻撃用武器を使う

手裏剣やチャクラムといった間接攻撃用武器も積極的に利用しよう。手裏剣は連射性に優れており、チャクラムは威力が大きく、壁に当たると反射するという特殊な武器である。手裏剣をメインの武器にし、狂戦士の突進でとどめを刺すという攻撃方法はかなり有効だろう。また、狭い場所ではチャクラムを積極的に使うことで、敵に多大なプレッシャーを与えることができる。

ポイント4 盾で魔法をはじき飛ばす

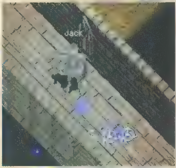
盾やグレートソードによる防御の応用も重要である。これはウォリアーだけの特典で、相手の真正面を向いている時に限り、盾を使って弓や魔法の一部をはじくことができる。コンジュラーのコンボ攻撃（スタン＋クロスボウなど）にもじゅうぶん対処できるだろう。

ほかの職業が持っている派手な魔法や、クリーチャー召喚能力も魅力的だが、決してウォリアーは弱い職業ではないということを付記しておく。



コンジュラーのボンバーが襲ってきた場合、ウォー・クライを使ってまひさせ、距離を置いて手裏剣などで破壊してしまえば良い





手裏剣（上）は、連射できるので、技と連携させた使い方が効果的だ。チャクラム（右）は、ブーメランのように手元に戻ってくる武器で、壁に当たると反射する。狭い場所で威力を発揮するだろう



狂戦士の突進は通常よりも速く移動できるため、トラップ回避などにも有効だ。画面はウィザードのオブリタレーションのトラップが発動した瞬間に、技を応用して脱出しているところ

ウォリアーの技一覧

技の名称	効果
狂戦士の突進	ウォリアーの強さを支える強力な技。通常の数倍の速さで前方へ突進し、ぶつかった敵に即死級のダメージを与える。ただし、壁などにぶつかった場合、自分が数秒間動けなくなってしまう
オオカミの目	透明になっている者を見破る。マルチプレイでは、ウィザードがインヴィジビリティを用いることがしばしばあるため、使用頻度は高い
ハープーン	前方にワイヤーを放ち敵を自分の目の前へ手繰り寄せる。敵に当てるのは難しいが、狂戦士の突進とのコンボに最適
忍び足	ウィザードのトラップを、これでかわすことができるが、100%確実というわけではない。また、移動速度も落ちるため、あまり乱用しない方が良い
ウォー・クライ	雄たけびによって短時間の間、敵の呪文の使用を不可能にする。また、詠唱中の呪文をキャンセルさせたり、発動した呪文を無効にすることができる。敵によっては一定時間まひさせることも可能

ウィザード

絶大な効果を発揮するトラップとテレポートを使って敵をほんろうする

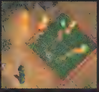
意外かもしれないが、マルチプレイ対戦におけるウィザードは、攻撃魔法よりもトラップやさまざまな補助魔法を使いこなすことが大事である。なぜならマルチプレイマップにはウィザード専用の“トリプル・ファイアーボール・スタッフ”などが置かれているため、攻撃魔法を使わなくてもじゅうぶん戦えるからだ。ここでは膨大なスペルを大系別に解説していくのでプレイの参考にしてほしい。

攻撃魔法

攻撃魔法の中で最も威力の高いものが、“オブリタレーション”“デス・レイ”“エナジーボルト”だ。しかし、オブリタレーションはトラップ専用、デス・レイは致死級のダメージを与えるが狙いを定めるのが難かしく、エナジーボルトは詠唱後、移動すると効果が消えてしまうという、不便さを併せ持っている。そのため、通常、攻撃魔法として使いたいのが、ファイアー・ボールやマジック・ミサイルだ。ファイアー・ボールは爆風で広範囲にダメージを与えるため、狭い場所での使用には気を付ける必要があるのだが、使い勝手は良い。マジック・ミサイルは自動追尾型なので、コンジュラーのボンバー撃退に有効だろう。両方ともショートカットのスロットに入れておく価値はじゅうぶんにある。



一撃で相手を倒せるデス・レイだが、マナの消費が激しく、狙いを定めるのが難しい



エナジーボルトとライトニングは自動追尾型のスペルだ。エナジーボルトが単体のみを攻撃するのに対し、ライトニングは複数を攻撃することができる

防御、回復魔法

防御魔法の中で必須ともいえるのがフォース・フィールドだ。一定時間無敵の“インヴァルネラビリティ”もピンチの時には役に立つが、効果時間の長いフォース・フィールドの方がコストパフォーマンスが高い。

回復魔法は、“レッサー・ヒール”に加え、“ドレイン・マナ”のスペルがお勧めだ。ドレイン・マナは近くにいる敵などからマナを吸い取れるため、ゲームを有利に進められるだろう。

反射シールドのスペルは、詠唱すると自分の正面に魔法の盾を出現させる。うまく防御できると気持ち良いのだが、弓などの攻撃ははね返せない



補助魔法

マルチプレイで効果的な補助魔法として、“インヴィジビリティ”や“スロー”“ヘイスト”“フィアー”“ファンブル”などが挙げられる。姿を消すインヴィジビリティを使った奇襲攻撃や、敵を追い詰める際のスロー、逃げるときのヘイストなどは、使用頻度が高いので、スロットに登録しておきたい。魔法を使う相手には、特にフィアーが効果的で、ウォリアーにはファンブルが有効だ。また、補助魔法の多くはトラップに仕掛けておくと効果も大きい。

テレポート魔法

ウィザードをプレイするならば、まず最初に“ブリンク”の呪文をスロットに登録しよう。これは緊急脱出用のテレポートで、最も使用頻度の高いものだ。次いで重要なのが、テレポート先を記録するマーク・マーカと、そこへ飛ぶ“マーカへテレポート”のスペルだ。マナ回復場所や重要アイテムが出現する場所などを記録しておけば、安全に戦うことができるだろう。また、相手と自分の位置を入れ替える“スワップ・ロケーション”もユニークな存在だ。後述するが、これらのテレポート魔法は、トラップと組み合わせることで強力なコンボとなる。

なお、マルチプレイのフラッグ争奪戦など、ゲームバランス上使用できないものもある。

マーク・マーカの呪文を使ってテレポート先を記録すると、地面に数字が刻まれる。数字は本人にしか見えず、効果は一定時間で消えてしまう。最大で四ヵ所まで記録可能だ



トラップ関連の魔法

トラップは相手が踏んだ場合に作動するが、スペルを使ってコントロールすることもできる。スペルは2種類あり、いちばん近くのトラップだけを作動させる“トリガー・トラップ”と、複数のトラップを同時に作動させる“視界トラップ起動”がある。補助魔法と組み合わせて使うとさらに効果が増すだろう。

攻撃魔法一覧

名称	消費マナ	効果
オブリタレーション	10	発動者を中心に光の輪が広がり、触れた者にダメージを与える
バーン	10	炎でダメージを与える。炎は地面にしばらく残る
マジック・ミサイル	15	自動追尾型の魔法の矢を放つ
ファイアー・ボール	30	炎の玉を前方に放ちダメージを与える
アースクエイク	60	地震を起こしダメージを与える
ディスペル・アンデッド	60	周囲のアンデッドを一撃で倒す
デス・レイ	60	即死級の光線を前方に放つ
ファイアーリング	60	発動者を中心に炎の輪が広がり、触れた者にダメージを与える
エナジーボルト	60	強力な電撃で複数の敵へダメージを与える。ライトニングの上位版
ライトニング	30	複数の敵に電撃を飛ばす

防御、回復魔法一覧

名称	消費マナ	効果
ドレイン・マナ	0	周囲の敵などからマナを吸い取る
カウンタースペル	20	自分にかけられたスペルの効果をキャンセルする
レッサー・ヒール	30	HP回復(小)
対ファイアー防御	30	炎に対する耐性を強化する
対ポイズン防御	30	毒に対する耐性を強化する
対電気ショック防御	30	電撃に対する耐性を強化する
反射シールド	30	呪文を反射する盾を作り出す(移動すると解除される)
インヴァルネラビリティ	60	一定時間無敵になる(攻撃すると解除される)
フォース・フィールド	80	強力なシールドを作り出す
チャンネルライフ	30	HPをマナに変換する

補助魔法一覧

名称	消費マナ	効果
アンカー	10	一定時間テレポートを封じる
インヴァージョン	10	スペルのいくつかを反射する
コンフューズ	10	一定時間、対象を混乱させる
スロー	10	数秒間、対象の動きを遅くする
タグ	10	対象にタグをつけ、マップ上に表示させる
プッシュ	10	周囲にある物や生物を押す
プル	10	周囲にある物や生物を引っぱる
ヘイスト	10	一定時間移動速度が上昇する
ムーングロー	10	マウスカーソルの先端が明るくなる
ライト	10	術者の周囲を明るくする
ラン	10	敵を一定時間走り続けさせる
ロック	10	ドアを一定時間ロックする
テレキネシス	20	離れた位置からスイッチを動かす
インヴィジビリティ	30	透明になる。攻撃を行うか、一定時間経過すると解除される
ウォール	30	魔法の壁を作り出し、移動をさえぎる
ショック	30	触れた者にダメージを与えるシールドを出す
フィアー	30	一定時間スペルを使えなくさせる
ファンブル	60	対象が装備している武器を地面にたたき落とす

テレポート魔法一覧

名称	消費マナ	効果
マーク・マーカ(1～4)	0	任意の場所にマーカ(1～4)を付け、記録する
スワップ・ロケーション	10	対象と自分の場所を入れ替える
ブリンク	10	ランダムで異なる場所へテレポートする
マーカ(1～4)へテレポート	10	マーカ(1～4)を付けた場所へテレポートする
テレポートターゲット	20	視界内の指定した場所へテレポートする

トラップ関連の魔法一覧

名称	消費マナ	効果
トリガー・トラップ	5	最も近くに設置したトラップを作動させる
視界トラップ起動	10	視界内にある自分のトラップをすべて作動させる

極悪トラップの作り方

まず、ウィザードの特殊能力であるトラップの仕組みを確認しておこう。

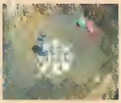
1 トラップは作動するとスペルの効果か表れる
2 一つのトラップには同時に三つのスペルの効果を入れることかできる
3 敵は近づかないと見えない。
4 自分が踏んでも作動しない。

次にトラップ作成時のポイントとして、“スペルの組み合わせ方”と“設置場所”を説明しよう。

スペルの組み合わせ方は膨大だが、実用的なものとなると限られてくる。例えば、マルチプレイでは、“アンカー+スロー+オブリタレーション”という効果のトラップがしばしば使われる。これはテレポートを封じ、動きを遅くした上で、周囲に大爆発が起こるという、実に極悪なトラップだ。このようにトラップの作成では、補助魔法と攻撃魔法をうまく組み合わせる点がポイントである。

また、最も効果の発揮できる場所に設置することも大切だ。ドア周辺の見えにくい場所や、重要なアイテムが出現する場所などはその一例である。

最後に、とっておきの極悪トラップを紹介しておこう。まず、マップを良く観察し、小部屋や行き止まりなど、動きにくい場所を探す。その場所をマーク・マーカで記録し、上記で紹介した強力なトラップを設置する。次に敵に対して、マーカへテレポートを使う。すると、相手は強制的にトラップの上へテレポートさせられてしまうのだ。



エレベーターの周囲にトラップを二つ仕掛けた 敵がポーションを取りに立ち寄るという行動を前提にした、極悪なトラップだ

24種類のスペルと35匹に及ぶクリーチャーを使う コンジュラーの使い方を解説

コンジュラーは魔法が使えるほか、ウィザードのトラップに似たボンバーという特攻型のクリーチャーを作り出すことができる。スペルに関してはウィザードと重複するものが多いため、ここではクリーチャーの使い方を中心に、コンジュラーの特性を解説していく。

コンジュラー

クリーチャーやボンバーを効果的に使う

強力な間接攻撃用の武器に加え、魔法も使えるコンジュラーは、バランスの良い職業だ。さらにクリーチャーやボンバーも利用できるため、戦術の幅は非常に広い。以下に、コンジュラーを使う場合のポイントをまとめたので参考にしてほしい。

スペルを効果的に使う

コンジュラーはウィザードにはない独自のスペルをいくつか持っている。攻撃魔法では、特に"ピクシー・スォーム"と"復讐の拳"がお勧めだ。前者はキャラクターの周囲をピクシーが護衛し、敵が近くにいると自動的に攻撃するという便利なものである。これはボンバーに対しても有効なので、マルチプレイでは必須といえる。復讐の拳は、コンジュラーの必殺技の一つと考えて良く、命中させれば確実に相手を倒すことができる。ほかにも、壁に当たると反射する"ネイチャー・フォース"、毒ガスを作り出し多大なダメージを与える"トキシック・クラウド"などがあり、これらは狭い場所で絶大な効果を発揮する。

防御魔法の中では、"グレーター・ヒール"を多用することになるだろう。回復量はマナ量に比例しており、マナさえあれば体力をいくらでも、回復させることができる。

補助魔法のスタンは、非常に効果的だ。相手を一時的に動けなくするため、"スタン+クロスボウ"や"スタン+復讐の拳"といったコンボが考えられる。コンジュラーにとって戦いの基本となるスペルでもあるので、スロットに必ず登録しておこう。

攻撃魔法一覧

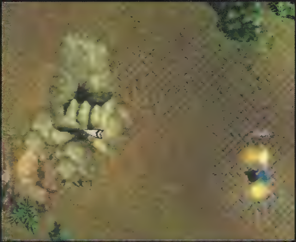
名称	消費マナ	効果
バーン	10	炎でダメージを与える。炎は地面にしばらく残る
ポイゾン	10	毒によって一定時間ごとにダメージを与える
ヴァンパイア	20	武器でダメージを与えると同時に、相手のHPを吸い取る
ピクシー・スォーム	30	自動追尾型のピクシーを放ち、ダメージを与える
メテオ	30	空からいん石を降らせ、周囲にダメージを与える
トキシック・クラウド	60	毒ガスを発生させ、触れた者にダメージを与える
ネイチャー・フォース	60	障害物に当たると反射する、強力な緑の玉を放つ
復讐の拳	60	巨大な鉄拳が空から落ちてきて、大ダメージを与える

防御、回復魔法一覧

名称	消費マナ	効果
カウンタースペル	20	自分にかけられたスペルの効果をキャンセルする
キュア・ポイズン	30	解毒する
レッサー・ヒール	30	HP回復(小)
対ファイアー防御	30	炎に対する耐性を強化する
対ポイゾン防御	30	毒に対する耐性を強化する
対電気ショック防御	30	電撃に対する耐性を強化する
グレーター・ヒール	40	HP回復(大)

補助魔法一覧

名称	消費マナ	効果
インヴァージョン	10	スペルのいくつかを反射する
スタン	10	数秒間、対象をまひさせる
スロー	10	数秒間、対象の動きを遅くする
タグ	10	対象にタグをつけ、マップ上に表示させる
チャーム	10	クリーチャーを魅了する
ブリンク	10	ランダムで異なる場所へテレポート
ムーングロー	10	マウスカーソルの先端が明るくなる
ライト	10	術者の周囲を明るくする
インフラヴィジョン	30	透明になった敵を見破る



復讐の拳は発動が早く、威力も高い。ウォリアーの盾などでブロックされる心配もないため、頼りになる攻撃魔法だ。ただし、移動している相手に命中させるにはある程度の練習が必要だろう



ネイチャー・フォースは、発動まで時間がかかるため、敵と出会ってから唱えても間に合わない。しかし、壁に当たると反射するため、狭い場所で使うと効果的だ

クリーチャーを使いこなす

コンジュラーには35匹のクリーチャーが用意されており、好きな時に召喚し、敵と戦わせることができる。クリーチャーは、基本的に大、中、小の三つのサイズに分かれている。一度に召喚できるクリーチャーは、サイズによって決まっており、小ならば4匹、中は2匹、大は1匹までとなっている(小×2+中×1という組み合わせも可能)。また、召喚したクリーチャーには、4タイプの命令を下すことができる。

マルチプレイでは、マップによってどのクリーチャーを呼び出すか、また、どのような命令を下すかで戦局が大きく変わってくる。次項に、サイズ別のお勧めクリーチャーを紹介しておくので参考にしてほしい。

クリーチャー用の命令一覧

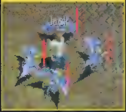
追放	クリーチャーを消す
ガード	クリーチャーの現在地を守らせる
護衛	召喚者を護衛させる
追跡	敵を探しだし攻撃させる

サイズ別お勧めクリーチャー

小サイズ

小サイズのクリーチャーは体力と攻撃力に乏しく、役に立たないという印象が強い。しかし、特殊能力を持つクリーチャーもいるため、数が多ければ、侮れない攻撃力を発揮する。特に、インプ、メカ・フライヤー、ゴーストの3種類はお勧めだ。インプとメカ・フライヤーは間接攻撃が可能で、ゴーストはスタンのスペルを使う。小サイズのクリーチャーは多数召喚できるため、キャラクターの護衛やトラップつぶしにも向いている。

インプ



メカ・フライヤー



中サイズ

中サイズのクリーチャーは種類が豊富だ。頻繁に使いたいのが、エンバー・デーモン、オウガ・キング、ガーゴイルの三種だ。どれも間接攻撃が可能で、エンバー・デーモンはファイアー・ボール、オウガ・キングは手裏剣、ガーゴイルは弓を使うことができる。狭い場所では、ファイアー・ボールの爆風の効果が期待できる、エンバー・デーモンを使いたい。

オウガ・キング



エンバー・デーモン



サイズ別召喚クリーチャー一覧

サイズ小
- アーチン
- インプ
- コウモリ
- ゴースト
- スパイダー(小)
- メカ・フライヤー
- ウィスプ
- 巨大ヒル
- 穴スパイダー(小)

サイズ大
- ウィル・オ・ウィスプ
- ストーン・ゴーレム
- ビホルダー
- ミミック
- メカ・ゴーレム
- 食肉植物

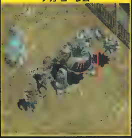
サイズ中
- ヴァイル・ゾンビ
- エンバー・デーモン
- オウガ
- オウガ・キング
- オウガ(女)
- オオカミ
- オオカミ(黒)
- オオカミ(白)
- ガーゴイル
- グリズリー
- ブラックベア
- シェード
- スケルトン
- スケルトン・ロード
- スコーピオン
- スパイダー
- スパイダー・スピット
- ゾンビ
- トロール
- 穴スパイダー

大サイズ

大サイズのクリーチャーは非常に強力なタイプが多く、マルチプレイでも大活躍するだろう。ウィル・オ・ウィスプ、ビホルダー、メカ・ゴーレムは、単独で敵のキャラクターを倒してしまうことすらある。特徴を補足しておくと、ウィル・オ・ウィスプとビホルダーは魔法を使うクリーチャーで、前者はライトニング、後者はエナジーボルトを使うことができる。メカ・ゴーレムはHPが高く、ウォリアーとの接近戦にも対抗できるだろう。

これらのペットは召喚して追跡の命令を指示しておけば、勝手に敵を倒してくれる。コンジュラーとしてプレイするならば絶対に使いたいクリーチャーたちだ。

メカ・ゴーレム



ビホルダー



ボンバーの有効的な活用方法

コンジュラーのボンバーは、敵を発見すると接近して爆発する特殊なクリーチャーである。爆発するとウィザードのトラップと同じく、最大で三つのスペルを発動できる。扱いは小サイズのペットと同じで、ペットコマンドで操作でき、4匹まで召喚可能となっている。

実例として三つの強力なボンバーを紹介しておく。

1 "スタン+復讐の拳"のボンバー
2 "スタン+ネイチャー・フォーズ"のボンバー
3 "スタン+スロー+トキシック・クラウド"のボンバー

1と2は汎用型で、3は狭い場所での戦いに適したボンバーである。ボンバーは1ダメージでも受けると爆発してしまうという特性がある。ウォリアーのウォー・クライ、ウィザードのマジック・ミサイル、コンジュラーのピクシー・スォームで簡単に対処されてしまうため、広いエリアではあまり役に立たない。そのため、ドアの手前や逃げにくい狭い場所でトラップのように使うと良いだろう。

NOXで勝利するためのTips

Tips1 効率よく回復アイテムを使う

NOXにはいくつかの回復アイテムが登場する。回復アイテムは、シングルプレイでは九つ、マルチプレイでは三つまでしかストックできない。そのため、HPが減った場合は、それに見合う回復量のアイテムを使うように心掛けたい。また、ストックに余裕のあるアイテムを優先して使おう。各アイテムの効果を紹介しておくので、参考にしてほしい。

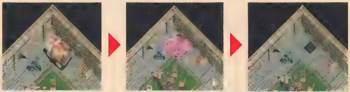




Tips2 シークレットエリアや宝箱は確実にチェックしよう

宝箱をはじめ、たるや、木の切り株の中には、さまざまなアイテムが入っている。また、シークレットエリアも多数用意されており、シングルプレイの場合は発見すると経験値が得られることがあるので、見逃さないようにしたい。

マルチプレイにも、同じく武器や回復アイテムが数多く設置されたシークレットエリアが用意されている。場所を確実に覚えておいて、勝率アップにつなげていきたい。



巨大なワインたるの下にはシークレットエリアが隠されていることがある。街中でワインたるを破壊するのは気が引けるかもしれないが・・・

Tips3 スペルの対象を切り替える

スロットに登録したスペルは、その対象を簡単に切り替えることができる。方法は、スロットのアイコンに付いている△マークをマウスでクリックするだけだ。ペットの体力を回復させたり敵をテレポートで飛ばすなど、役立つ場面は多いので覚えておこう。



各スペルのアイコンの上には　の印があり、黄色　は敵が対象、青色▽は自分が対象となっている。この△の印をマウスでクリックすることで、切り替えることかできる

付録CD-ROM収録ファイル連動 スリリングなフライトに挑戦

Microsoft Flight Simulator 2000

「Microsoft Flight Simulator 2000」には、緊急事態でのフライトを体験できる多様なアドベンチャーが用意されている。3回目の特集となる今回は、このアドベンチャーをはじめとする、緊迫感あふれるフライトを攻略する。今月号の付録CD-ROMには、記事で紹介したフライトのビデオファイルが収録されているので、そちらも併せて参照してほしい。

手に汗握る高度な着陸を体験

アドベンチャーで緊急着陸を極める

航空機を飛ばすときには、安全管理を徹底し、不測の事態が生じることのないように最大限の注意を払わなければならない。しかし、いくら注意していても、不慮の事故は起こってしまうものだ。「Microsoft Flight Simulator 2000」(以下、FS2000)のアドベンチャーには、緊急事態を想定したシナリオが数多く収録されている。ここでは、セスナ182Sとムーニーブラボーで体験できる三つのアドベンチャーを攻略していこう。

アドベンチャー **初級**

"危険な着艦:セスナ182S"を攻略

このアドベンチャーは、セスナ182Sで空母へ緊急着艦するというもの。2000年4月号で紹介した空母アリゾナへの着艦と一見似ていて簡単そうだが、ここでの着艦は、難易度がけた外れに高い。恐ろしいことに、セスナ182Sのエンジンが故障してしまうのだ。従って、このアドベンチャーでは、推力がまったく使えない状態での着陸を強いられる。速度管理をきちんと行わなければ、着艦はとうてい成功しないだろう。以下に、攻略の手順を解説していく。

①最適な着陸コースは?

スタートしてすぐにエンジンが停止し、空母への着艦要請が無線でなされる。空母は、前方のやや左に見えるはずだ。最終的には着艦の許可が下りるのだが、このままのルートで空母に向かって着艦するのは、決して良い考えではない。

スタート時の高度は海抜2000フィートを上回っており、すでに空母がはっきりと目視できる状態だ。試してもらえば分かるが、この高度ではまっすぐ空母に向かっても着陸できない。急角度のアプローチとなるため、速度が出過ぎてしまうのだ。強引に着陸を試みても、スピードが出過ぎて甲板上で止まれず、オーバーランしてしまうだろう。

ここでとるべき最良の方法は、空母の艦尾、つまり反対側から着陸することだ。2000年3月号で解説したトラフィックパターンを思い出してほしい。スタート時の位置は、ちょうどダウンウィンドレグの初めの位置に近いことに気付くだろう。そこで、空母が自機の左側を通り過ぎるように、距離を開けていったん進み、そこから反転して着陸するのだ。



空母へは直接向かわず、その右側を抜けるように直進してから、旋回して着艦の体勢に移行しよう

②80ノットを維持して滑空降下

それでは、実際に飛行してみよう。まずは、できるだけ高度を落とさないように、空母の反対側へ回る必要がある。とはいっても、エンジンが故障していて推力は完全にゼロなので、現在の高度を維持したまま移動することは不可能だ。飛行距離を伸ばすためにも、ある程度は高度を犠牲にせざるを得ない。高度の消費を可能な限り抑えて、なおかつ速度が失われないように、ピッチを調整しよう。ここでは、80ノットを目安にするといい。ほんの少し機首を下げる程度で、80ノットを維持できるはずだ。このとき、昇降計は700〜800フィート/分を示すはずだ。なお、空気抵抗を減らすために、フラップは完全に上げた状態にしておく必要がある。



滑空降下中の計器の状態。昇降計と速度計の釣り合いに注意しよう

③旋回開始のタイミングをつかむ

ダウンウィンドレグ時の空母と機体の間隔は、それほど離れていないはずだ。ここからは、標準旋回以上の旋回率で180°ターンすることを強いられる。

旋回開始のタイミングは、高度がどれだけ残っているかで大きく変わってくる。高度に余裕があれば、空母を通過してからゆっくり旋回できるが、高度があまり残っていない場合は滑空できる時間も短くなってしまうので、最短のアプローチをしなければならない。空母が真横を通過するときに海抜1000フィートを切っていた場合は、早めに旋回しないと距離が足りなくなる。逆に、空母の真横通過時に海抜1000フィートを超えている場合は、左後方の視界に空母が位置するぐらいまで直進してから旋回するといい。

④ファイナルアプローチ

旋回は、標準旋回を少し上回るくらいの旋回率でじゅうぶんに回り切れるはずだ。急旋回だと、速度が大きく落ちて失速してしまうので注意しよう。機体に無駄な動きをさせず、できるだけ余分なGがかからないように、滑らかに操縦する必要がある。付録CD-ROMに収録した"PlayOnline—空母への緊急着陸"ファイルを参照してもらえば分かると思うが、エレベータートリムをうまく活用すれば、軽いバンクでスムーズにアプローチできる。

空母が眼前に迫ったら、フルフラップにして、できるだけ空母の先端を目指して着陸する。接地したらすぐにフルブレーキで機体を停止させよう。停止すれば無事終了だ。

このアドベンチャーは"初級"に位置付けられているが、それほど簡単なものではない。それでも、セスナ182Sの性能や操縦特性をじゅうぶんに理解し、完全に乗りこなせていれば、1回で成功するはずだ。



コクピットから見た状態。バンク角を一定にしてGを加えず、滑らかに滑り込むように操縦しよう



ファイナルターンから空母へアプローチ。着陸用の斜めの甲板は使わず、空母中央から前方にかけての、離陸用の長い甲板をフルに使おう

Information

発売元	:マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	:マイクロソフト カスタマーインフォメーション センター 東京:03-5454-2300 大阪:06-6245-6995
価格	:オープン

アドベンチャー
中級

“精密飛行：セスナ182S”を攻略

このアドベンチャーでは、セスナ182Sでロサンゼルスのコロシアムへ着陸することになる。この着陸も非常に難しく、高度な飛行テクニックを要する。先ほどの緊急着陸とは少々意味合いが異なるが、高度なテクニックが要求される点では一緒だ。

①着陸のポイントは？

コロシアムは、一般的なスタジアムと同様に観客席に囲まれているが、正門をくぐれば、比較的アプローチがしやすい。しかし、それだけでは着陸は成功しない。接地できても、そのまま反対側のスタンドまで滑走して、壁に激突してしまう。アプローチの際に、できるだけ飛行速度を落として進入すれば止まれるはずだが、このアドベンチャー攻略の最大のポイントは、その進入方法にある。普通に飛行速度を落としてアプローチすると、揚力が足りなくなってしまうので、これを防ぐために、フルフラップで進入するのだ。

②正門をくぐり抜ける

実際に試してみよう。このアドベンチャーは、すでに正門をくぐれる高度まで降下した状態からのスタートとなる。ここでフラップをフルに下げて、エンジン出力で機体の高度を維持する。機首をコロシアムの門が見えるぎりぎりの位置まで持ち上げ、エンジン出力で釣り合いをうまく取ると、60ノットという超低速で水平飛行ができる。高度計、昇降計、速度計の三つの動きをチェックしつつ、低速で正門をくぐり抜けよう。



アプローチ中のショット　下方が見えにくい格好だが、この方法でアプローチするしかない　計器をしっかりと確認しよう

③接地点を手前に定めて着陸

門をくぐるあたりでのスロットル操作が、接地点を決めるポイントとなる。スロットルを早めに絞り込むと、接地点が手前になり、滑走距離を長く取れる。だが、あまり早くスロットルを絞り込んでしまうと、門の下の出っ張りに機体後部を引っ掛けてしまうので注意しよう。

接地点がスタジアムの中央付近より手前ならば、楽に止まれるはずだ。フレア（機首を上げて降下率を緩めること）は行わない方がいい。その方が、着陸のショックは大きくなるが、接地点を手前にすることができるのだ。かといって、降下率が大き過ぎると機体が破損してしまうので、気を付けてほしい。



正門に進入する直前のショット　機体後部を、下にある出っ張りにぶつけないように注意

アドベンチャー
上級

“胴体着陸：ムーニーブラボー”を攻略

このアドベンチャーでは、胴体着陸を体験できる。着陸装置が下りなくなるという故障がシミュレートされているのだ。“上級”に位置付けられているが、手順をしっかり守れば、それほど難しいものではない。

①着陸装置が下ろせない！

正面に見える13R滑走路（2本あるうちの、向かって右側の滑走路）へILS（計器着陸装置）進入中の状態からスタートする。ここでGキーを押せば、着陸装置を下ろせるはずなのだが、着陸装置位置表示灯の表示は変化しない。いつもは聞こえるはずの着陸装置が下りる音も聞こえない。

②管制官に確認してもらう

すぐに管制塔と無線交信に入り、管制塔から目視で着陸装置が降りているかどうかをチェックしてもらうことになる。外部視界で見れば、着陸装置の状態は歴然だが、現実にはそんな便利なものは無い。実機では、着陸装置が下りていないのを知らずに、意図せず胴体着陸してしまうミスも起こり得るのだ。取りあえず、着陸するのをあきらめ、低空で滑走路をフライパス（通過）しよう。

13R滑走路を低空で通過して、管制官に着陸装置の状態をチェックしてもらおう



③空港付近を周回する

管制官からは「着陸装置は下りていない」という報告が入った。そこで、空港付近を周回して、様子を見ることになる。トラフィックパターンに従って、滑走路を反時計回りに周回するといいだろう。



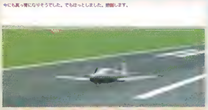
滑走路を周回して、管制官の指示を待つ。2000年3月号で解説したトラフィックパターンの要領で、反時計回りに回ろう

④ピッチの上下をゼロにして着陸

着陸装置が下りないので、管制官から13L滑走路への胴体着陸が指示される。胴体着陸そのものは、それほど難しくはない。注意しなければならないのは、降下速度とピッチ姿勢だ。

ダメージを小さく済ませるには、機体が左右に傾いていないことはもちろんだが、機首が上下に傾いていてもいけない。ピッチの上下が完全にゼロになるように接地すると、衝撃を胴体の全体に分散できるので、ダメージを最小限に抑えことができるのだ。もちろん、降下率も接地時でゼロに近いことがベストだ。

スロットルによる降下率の調整が、完ぺきにコントロールできていれば、難なく着陸できるだろう。



無事に胴体着陸完了。接地時は機体がこすれる嫌な音がする。シミュレーションとはいえ、不慮の事態に対応するのはあまり楽しいものではない　しかし、着陸が無事に成功したときの達成感は大きい

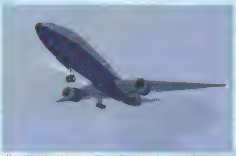
オリジナルフライト「嵐の千歳空港」に挑戦

FS2000では、気象条件の設定もできるので、悪天候での飛行や着陸にチャレンジするといった芸当が可能だ。このページでは、悪天候でのボーイング777-300による千歳空港への着陸を体験してみよう。

悪天候に見舞われた苫小牧市上空から開始

“フライトの選択”メニューから、今月号の付録CD-ROMに収録した“PlayOnline一嵐の千歳空港”ファイルを読み込むと、このオリジナルフライトを体験することができる。着陸に必要なILS周波数のセットも、すでに完了した状態だ。

このフライトでは気象条件は悪いものの、それほど強い乱気流は設定していない。時刻は夕方に設定してある。ラダーペダルを使用しない場合は、フライトモデルの設定で“オートラダー”をチェックしておこう。



苫小牧市上空を飛行するところから開始する。すでに、1R滑走路のILSに乗っていて、着陸装置も下りた状態だ

Point 1 ILSに乗せた状態を維持

ファイルの読み込みが完了したら、いよいよスタートだ。180ノットを維持してILSへ乗せ、フラップを30°に設定しよう(フラップの状態は、中央のディスプレイ下にあるスイッチを“EICAS”に切り替えることで確認できる)。150ノット前後で機体を安定させたら、しばらくその状態を維持しよう。姿勢をほぼ水平にし、高度をスロットルで調整する感じで操縦すると、うまくコースに乗せられるはずだ。なお、ボーイング777-300では、自動操縦のAPPRモードを使うことで、正確にコースに乗せることができる。



自動操縦とEFISを組み合わせれば、かなり楽にILSに乗せることができる

雲に入る前の状態。夕暮れの薄明るい光が差し込んではいるが、すでに薄雲に覆われて見通しは良くない状態だ



Point 2 水平儀でコースの確認

コースに乗せる際に、EFIS(電子飛行計器装置)を使っているときは視覚的にコースが確認できるので困ることはないが、EFISを使わないときは計器で確認しなければならない。

これは、計器パネル左側に配置されている水平儀を見ることで確認できる。水平儀の右側に見える点が“グライドスロープ”(ILSコースのY軸)、下側に見える点が“ローカライザ”(ILSコースのX軸)を示す。右の画面のように中央位置を指している場合にぴったりコースに乗っている状態となる。

もし、航空機がコースから左に外れている場合は、ローカライザは右に動いていく。グライドスロープも同様に、航空機の外れた方向と反対方向へ動いていく。自分の腕に自信があれば、EFISを解除して、これらの指示器を見ながら飛行してみよう。

ちなみに、ILSからの残りの距離も確認できる。これは、水平位置指示器が表示されるディスプレイの右下に表示されているので活用しよう。

水平儀ディスプレイ



水平位置指示器



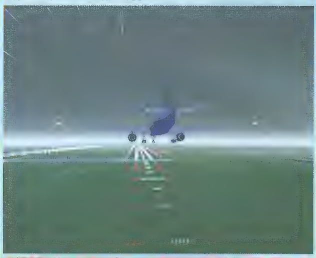
水平位置指示器の右下部分で、ILSの周波数と残りの距離が確認できる

Point 3 着陸

残り1マイルを切ると、滑走路が見えてくるはずだ。接地時の速度を約135ノットに設定し、3°以内の機首上げでフレアをかける。

ボーイング777-300はその機体の大きさから、コックピットの位置がかなり高い上に、後方数十メートル、下方約10メートルの離れた位置に後部車輪があることを忘れてはならない。セスナなどの小型機に比べると、着陸時に見る滑走路の位置関係もまったく異なることに注意しよう。

前輪が接地した時点で、自動的に推力反転装置が作動して逆噴射がかかる。スティックを前に倒して、機首を地面に押しつけるようにして速度が落ちるのを待とう。停止すれば、着陸は完了だ。



[illegible]。この時、機体がきちんとILSに乗っていれば、真正面に滑走路が見えるはずだ

標準のフライトファイルで困難な状況下の飛行にチャレンジ

FS2000に標準で用意されているフライトファイルでは、多様なシチュエーションが設定されている。ここでは、着陸寸前に計器の故障が生じた状況を再現したものや、霧で視程がゼロ状態でのILS着陸を体験できるフライトを紹介する。

計器故障状態での着陸を体験 “メイグスフィールド付近で計器パネルに異常発生”

標準で用意されているこのフライトファイルでは、メイグス空港が舞台だ。操縦する航空機は乗り慣れたセスナ182Sなので、簡単そうに思えるが、スタートして少しすると計器のほとんどが故障して使えなくなってしまう。さらに、低高度に行くほど弱い乱気流が発生しており、着陸は一筋縄ではいかない。

計器が使えないときの飛行では、外の景色を見て機体の状態を把握するしかない。例えば、地平線がコックピットの縁と平行になるように飛行すれば、機体は左右の水平を保っていることになる。また、機首の上下の角度も、地平線の見え方から、おおよその見当がつくはずだ。

コースの左右のずれは、滑走路の延長線から判断すれば、どちらにずれているかが分かる。これは、通常の着陸でも行う判断方法なので、問題は無いだろう。一方、高度の方は、2000年4月号の特集で紹介した滑走路の横に見えるVASIを見ることで、適切な高度かどうかを容易に判断できる。


きれいな景色を楽しめるが、難易度はかなり高い まずは、遠くに見える地平線を参考にして、機体を水平に保とう


降下するほど乱気流は強めになってくる 接地時は、機体の左右の傾きが大き過ぎないように注意

視程ゼロ状態での横風着陸を体験 “ヒースローでの計器着陸”

これは、霧で完全に視程がゼロ状態での着陸という、極めて危険なフライトだ。おまけに、横風が発生しているので、ILS進入コースに乗せた状態を維持するのが、非常に難しくなっている。ここでは、EFISや自動操縦を使わない、完全手動での着陸に挑戦してみよう。

このフライトで使用するボーイング737-400は、ボーイング777-300と比べると、計器類の配置がまとまっていない。速度計や高度計などの計器が散らばって配置されているので、ILS進入コースをうまく維持させるには、計器の一点に注目せず、満遍なく複数の計器の動きを観察するようにしたい。

なお、横風があるため、一度ILS進入コースに乗ったからといって油断はできない。徐々に機体がコースからずれていくので、機首方位を若干風上側に向けることで対応するといい。

接地寸前にいきなり滑走路が見えてくるので、ILSの距離表示に注目しよう。滑走路が見えたら、微調整をしながら着陸する。残念ながら、筆者は着陸間際に強風にあおられ、大きくコースを外れてしまったが、なんとか軌道を修正して着陸することができた。付録CD-ROMに収録されている“PlayOnline－視程0ILS着陸”VTRファイルで、その模様を見ることができる。

ボーイング737-400での計器の見方




スタート時の外部視界の様子 完全に視程はゼロで、周りは真っ白だ。まるで目隠しされたような状態になっている

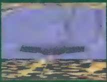

着陸直前で、やっと霧がかかった状態の滑走路が見えてくる それまで滑走路を見ることはできず、計器のみを参考にして着陸するしかない まさに“計器着陸”だ

機体を選択してからVTRファイルを再生しよう

今回紹介したフライトは、すべてVTRファイルとして今月号の付録CD-ROMに収録されている。2000年4月号でも説明したとおり、あらかじめ対応する機体を選んでおいてからVTRファイルを読み込まないと、表示がおかしくなってしまうので注意してほしい。各ファイルの再生前には、以下の機体を選択しておこう。


PlayOnline－空母への緊急着陸
→セスナ182S


PlayOnline－コロシアムへ着陸
→セスナ182S


PlayOnline－胴体着陸
→ムーニーブラボー


PlayOnline－嵐の千歳
→ボーイング777-300


PlayOnline－計器故障での着陸
→セスナ182S


PlayOnline－視程0ILS着陸
→ボーイング737-400

SOLDIER OF FORTUNEを完ぺきにクリアするための高等テクニックを大公開



製品版が4月中旬に発売される予定の「SOLDIER OF FORTUNE」。今回は、本誌CD-ROM収録のデモ版にも応用できる攻略ポイントの徹底解説と、製品版発売に備えたベータ版最速インプレッションをお届けする。

徹底攻略 Step 1 キャラクターをスムーズに動かすため キー設定を変更する

「SOLDIER OF FORTUNE」(以下、SOF)を徹底的にプレイしたいなら、スムーズにキャラクターを動かす環境を作りたい。そこで、自分が操作しやすいようにキーボードのキーの割り当てを変更してみよう。キー設定は、ゲームを起動してすぐに表示されるメニューのOPTIONを選択し、その中のKEY BINDINGSで変更する。変更の手順は至って簡単で、画面に表示されている各キャラクターのアクションをマウスカーソルで選択し、その後、割り当てたいキーを押すだけだ。

次に、キー設定のこつを説明しよう。まず、キャラクターの移動だが、これはE、D、S、Fの各キーに割り当てるのが基本だ。この設定を中心に、ほかのアクションを割り当てていくことになる。頻繁に使うことが予想されるDown／Crouch、Use、Use Itemは、E、D、S、Fキーの近くのキーに割り当てよう。また、Up／Jumpは多用するので、マウスの右ボタンに設定すると良い。ホイール付きのマウスを所有していれば、ホイールにNext WeaponやPrev Weaponを設定しておくと便利だ。ちなみに、ホイール付きのマウスを持っていない場合は、キャラクターの移動を割り当てた、E、D、S、Fキーの近くにあるボタンに設定しておこう。筆者お勧めのキー設定を右の表にまとめたのでプレイの参考にしてほしい。

推奨のキー設定とアクションの説明

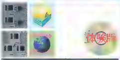
アクション名	推奨のキー設定	アクションの説明
Attack	マウスボタン左	装備中の武器で攻撃する。押したままだと連射になる
Alternate Attack	ホイールを押す	装備中の武器による特殊攻撃を行う
Reload	Rキー	装備中の武器の弾をリロードする
Use	Aキー	正面の扉を開ける
Next Weapon	ホイールを下に回す	新しい武器を装備
Prev Weapon	ホイールを上に回す	前に使っていた武器を装備
Forward	Eキー	キャラクターの前進
Step Left	Sキー	キャラクターが左サイドにステップする
Step Right	Fキー	キャラクターが右サイドにステップする
Back	Dキー	キャラクターの後退
Up／Jump	マウスボタン右	キャラクターがジャンプする
Down／Crouch	Spaceキー	キャラクターがしゃがむ
Use Item	Gキー	装備中のアイテムを使う
Next Item	Rキー	装備中のアイテムを新しいものに変更する
Previous Item	Vキー	装備中のアイテムを前に使っていたものに変更する
Show Scores	↑キー	現在のスコアとPING値を確認する
Chat	↓キー	チャットモードにする



[illegible]



[illegible]



Information

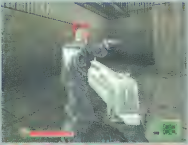
開発元	：Raven Software社
販売元	：株式会社P&A
問い合わせ先	：株式会社P&A 042-525-9501
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium II 333MHz以上
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：DirectX 7.0に対応する3Dアクセラレーターカード必須(Hardware T&L機能を持つグラフィックアクセラレーターに対応)
HD容量	：未定
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectXに対応するサウンドカード
対応API	：OpenGL
発売時期	：2000年4月中旬予定

SOLDIER OF FORTUNE

徹底攻略 Step 2 効率の良い戦闘を行うために攻撃個所を特定する

SOFは、「UNREAL」などと同じように、攻撃個所でダメージが異なるというシステムを採用している。キャラクターの部位は、頭部、胴体部、腕部、脚部と四つに分けられており、最もダメージが大きい部分が頭部となっている。そして、胴体部、脚部、腕部の順にダメージは低くなっていく。シングルプレイでは敵の体の一部を撃つと、一定時間動かなくなるようになっているのだが、マルチプレイではそれがない。そのため、ダメージの高い、頭部を集中的に狙うことが望ましい。しかし、実際にラグの発生するマルチプレイで頭部を確実に狙うのは、至難の技だ。腕に自信が無ければ、胴体を狙い続けた方が効率はいいかもしれない。





徹底攻略 Step 3 Down／Crouchを多用して相手を動揺させる

3Dシューティングで敵の攻撃を回避する基本は、左右へのステップをマスターすることだ。このテクニックを多用すれば、攻撃を受けにくくなるはずだ。また、Down／Crouchも有効な回避手段だ。Step2で説明したとおり、このゲームでは一発で倒せる頭部、または、ダメージの大きな胴体部を狙ってくるプレイヤーが多い。そのため、しゃがむ動作のDown／Crouchを使うと簡単に敵の攻撃を回避することができるのだ。マルチプレイで敵のプレイヤーに遭遇したら、左右にステップして攻撃を回避しながら接近し、目の前でいきなりDown／Crouchを使うと良い。この行動は相手にとって、一瞬消えたように見えるため、ほんろうすることができる。この後すぐに、相手の足元を攻撃すれば、効果的な必殺技となる。ただ、Down／Crouchを使う間の移動速度は遅くなるため、連続して使う場合は注意が必要だ。





徹底攻略 Step 4 海外サーバーで勝利するためにラグを考慮して先読みする

国内にはP＆Aの運営するサーバーしかない（3月上旬時点）。そのため、必然的に海外のサーバーでの対戦が多くなるわけだが、ラグが大きいため、不利な戦いを強いられる可能性が高い。このラグを考慮した戦闘方法をマスターしなければ、海外サーバーでの勝利は難しいのだ。

ラグに対処するには、敵の動きを先読みするしかない。そのため、Show ScoresでPING値を確認して、先読みのタイミングを見極めておく必要がある。右のPING値別に先読みの距離を示した画面を参考にタイミングをつかんでほしい。





初公開となる武器やマルチプレイの新モードなど デモ版未収録の内容を徹底解説

過激な暴力シーンと高いアクション性が売りのSOF。ここではベータ版を基に、デモ版には収録されていなかった、シングルプレイの続きのシナリオやマルチプレイの新しいモードなどを詳しく紹介していく。内容をポイント別にまとめているので、製品版のプレイでも参考にしてほしい。

CHECK POINT 1 新しく追加されたアクションのLean

ベータ版には、体を曲げるアクションのLeanが追加されている。このアクションを使うと、キャラクターの視点が斜めに傾く。これは、物陰に隠れた状態で射撃を行うためのものだ。SOFはアクション性が強いため、このような物陰からの攻撃はプレイの緊張感を高めてくれるだろう。

このLeanは、走り回ることの多いマルチプレイではあまり使わない。しかし、シングルプレイでは大いに活躍するアクションと言える。





CHECK POINT 2 後半になるほど盛り上がるシングルプレイ

SOFのシングルプレイはアクション映画並みのシナリオ展開が売りでもある。ここでは、ベータ版でチェックした、三つ目のシナリオ以降の展開を紹介する。

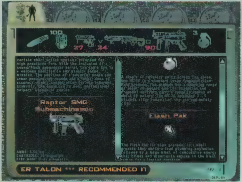
列車の上での戦闘に勝利すると、三つ目のシナリオがすぐに始まり、主人公はニューヨークのとある書店へと向かうことになる。そこで店主に雑誌、「Soldier of Fortune」を注文すると、奥の部屋へと連れて行かれる。実はこの書店、主人公たちの秘密のアジトになっているのだ。ここにはさまざまな武器が置かれており、次のミッションのための装備を選択することができる。

秘密のアジトでは、次の任務が紛争地帯コソボの秘密基地に隠された、ステルス戦闘機の爆破であることを知らされる。ミッションが始まると、場面が突然秘密基地の地下通路内へと変わり、激しい戦闘が繰り広げられていく。

敵も.44 Silver Talon Semi-automaticなど、破壊力のある武器を使うようになり、難易度が高くなる。前述した、Leanをフル活用しながら、慎重に進んでいかなければならないだろう。

このミッションが終了すると、次は極寒の地シベリアでの任務となり、ストーリーが急展開する。この後は、製品版を入手してじっくりと楽しんでほしい。









SOLDIER OF FORTUNE

CHECK POINT 3 バリエーションに富んだマルチプレイのモード

SOFのマルチプレイには、豊富なモードが用意されている。単なるデスマッチのStandardから、Capture the Flagまでさまざまだ。ここでは特に注目したいモードをピックアップして詳細に解説する。



この画面では、選択したマルチプレイのルールを細かく変更できるようになっている

敵軍のフラッグを奪い取れ Capture the Flag

プレイヤーが2チームに分かれて、お互いの陣地にあるフラッグを奪い合うのが、Capture the Flag。敵を倒しても得点となり、フラッグを自軍の陣地まで持ち帰ると、大量に得点が入る。チーム戦のため、仲間とのコンビネーションプレイが重要になる。



Capture the Flagは、2チームでフラッグを奪い合うモードだ。画面は、護衛の様子をスナイパーモードで確認しているところ



Flash Pakで相手を威嚇しつつ、1人がLeanを使って支援し、もう1人が突入するという作戦が効果的だ

暗殺者となり指定された敵を倒せ Assassin

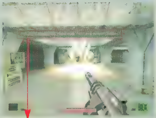
指定された人間だけを狙うというルールのモード。指定者以外のプレイヤーを狙撃してしまうと、マイナスポイントになる。相手を視認した上で、攻撃することになるので、緊迫した戦いが楽しめる。



このモードでは敵の名前を確認することが重要だ。画面のように遠く離れているときは、すぐに攻撃せず、サイドステップなどを使いながら、近づいて視認しよう

与えられた武器だけで生き残りをかけて戦う Arsenal

このモードでは、ゲーム開始時にランダムで6種類の武器が渡される。この武器を装備して敵を倒していくわけだが、一度敵を倒すと、そのとき使用した武器が封印されるようになっている。すべての武器を使い切るとボーナスポイントが入るのだ。武器に弾数制限がないため、調子に乗って、強い武器ばかりを使っていると、最後にCombat Knifeだけが残ってしまい、結局トップを取れないということになるので注意したい。



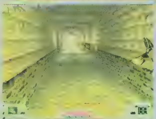


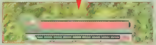
すべての武器を使い[illegible]

疲労ゲージを気にしながら戦う Realistic

このモードを選択すると、体力ゲージの下に、疲労ゲージが表示される。この疲労ゲージは走り続けると上昇し、ゲージいっぱいになると、走れなくなってしまう。また、武器の自動リロードができなくなるほか、装備できる武器の数にも制限が加えられる。これにより、武器の奪い合いが加熱することになるのだ。

キャラクターが疲労するなど、人間性を追求したRealisticで、より緊張感の高いゲーム展開を味わうことができるだろう。





このモード[illegible]

CHECK POINT 4 デモ版には無い新しい武器も続々登場

Suppressed Submachinegun



小型軽量のサブマシンガン。連射性は高いが、攻撃力、命中精度が低い。弾丸は9mm Black Pantherと同じ物が使用できるので、補充しやすいという利点がある

Heavy Machinegun



絶大な破壊力を持つ重機関銃。Alternate Attackで連射できるようになる。メインで使いたい武器の一つだ

Slug thrower



熱い火のEを連続して射出する機関銃。Alternate Attackを使うと、着弾後に爆発するさく裂弾を射出できる

[illegible]



火炎放射器。これを使うと、敵が火だるまになる。戦闘の迫力が増すのだ

[illegible]



[illegible]距離[illegible]

Freemanが体験したあの事故は何だったのか 今だから明かせるストーリーの真相

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

[illegible]ィングファンの注目を集めていながら、これまで日本で正式に発売されていなかった「HALF-LIFE：OPPOSING FORCE」。この度、サイバーフロントから日本語マニュアル付きパッケージが発売されたため、あ[illegible]ングルプレイの攻略を行いたいと思う。「HALF-LIFE」本編の追加シナリオとなる本作は、全11面で構[illegible]おり、その中でゲームのポイントとなる1／4／8面を中心に紹介する。

Freemanの活躍により陥落したXenn 事件は合衆国政府の陰謀だった

「HALF-LIFE：OPPOSING FORCE」（以下、OPPOSING FORCE）の攻略を始める前に、まずは本編である「HALF-LIFE」のストーリーについておさらいしておきたいと思う。多くのプレイヤーが疑問に思っているであろう、G-man（スーツ姿の男）の真の目的を確かめておこう。

主人公となるGordon Freemanは、アメリカ合衆国ニューメキシコ州Black Mesa研究所の研究員で、極秘の国家プロジェクトに従事していた。そして、実験中の事故によって研究所は、異世界Xenn（ゼン）から転送されたモンスターに占拠されてしまう。その後Freemanは、事態を秘密裏に収拾しようとする政府（海兵隊）と、FreemanをXennに送り込もうとするG-manが指揮するなぞの組織の両方から命を狙われることになる。さまざまな試練とモンスターとの戦いを経て、Xennに送り込まれたFreemanは、Xennの支配者であり最終ボスであるNihilanthを倒す。

ここで、ゲームはエンディングを迎えることになるが、事件の黒幕である政府の使者G-manが最後に現われ、Freemanに一つの選択を迫ることになる。ここの部分は当然、英語で語られるわけだが、くせのある発音（音声）であるため、内容を正しく理解できた日本人プレイヤーは少ないと思う。ゲームが発売されて1年以上たつが、ここにG-manが語るメッセージの全訳を掲載する。

Gordon Freeman



海兵隊





Nihilanth



G-manが派遣したと思われる特殊部隊



「生身のGordon Freeman [illegible] Suit [illegible]といい[illegible]は私[illegible]品[illegible]させ[illegible]そ[illegible]し[illegible]取ったんですよ」



「君のお手柄で、われわれは辺[illegible]るこ[illegible]では[illegible]ね。[illegible]

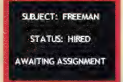


「まあ、それが私が君に会いに[illegible]ね、[illegible]を[illegible]合[illegible]彼[illegible]こ[illegible]が[illegible]る[illegible]も[illegible]同してくれていますよ」



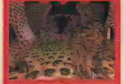
「すでに君は、自分が決定力のあ[illegible]です[illegible]に[illegible]。[illegible]ボ[illegible]す。[illegible]し[illegible]えで[illegible]みが[illegible]でき[illegible]かけ[illegible]ろ[illegible]ます けど……。お決めになる時間です」

ポータルに入った場合（「HALF-LIFE 2」へ続く?!）



「[illegible]あな[illegible]とでしょう」

ポータルに入らなかった場合



「[illegible]で[illegible]さな[illegible]ゃだめですよ、Freeman君」

Information	
発売元	：株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	：株式会社サイバーフロント ユーザーサポート係 052-779-6549
価格	：5,800円

最初のステージを攻略 研究所を出て本隊との合流ポイントへ向かえ

OPPOSING FORCEのシングルプレイは、本編HALF-LIFEのサイドストーリーとして位置付けられており、シナリオは全11面で構成されている。主人公のShephard伍長は海兵隊員の一人で、Freeman抹殺の命を受けてBlack Mesa研究所へやってくる。ただし、現地に到着する前にモンスターの襲撃に遭い、乗っていたヘリは墜落。生き残った仲間と共にモンスターを迎撃したが、持っていた武器や装備を失った状態で、Black Mesa研究所の職員に保護される。ここから、ストーリーが始まる。

OPPOSING FORCEのシナリオ構成

1)Welcome To Black Mesa
2)"We Are Pulling Out"
3)Missing In Action
4)Friendly Fire
5)We Are Not Alone
6)Crush Depth
7)Vicarious Reality
8)Pit Worm's Nest
9)Foxtrot Uniform
10)"The Package"
11)Worlds Collide

1面／Welcome To Black Mesa

研究所内で孤独な戦いが始まる

研究所内で目覚めたら、まずは本隊へ合流する方法を探さなければならない。半壊した研究所内には、まだ多くの研究所職員や海兵隊員が生き残っている。彼らの協力を得て本隊の場所を探そう。

部屋を出たらテーブルの上にあるPCV Vest（戦闘服）を装備し、奥へと進む。途中、集中治療室で防護服を着た博士がゾンビ兵士に襲われているが、まだ武器を持っていないので、ここは逃げるしかない。いちばん奥の部屋にいる警備員に網膜ドアロックを開けてもらって先を急ごう。通路でWrench（レンチ）を入手したら、直後に最初の関門が待ち受けている。

薄暗い部屋で、強力なレーザーが反射しているエリアがあるのだ。普通に階段を上ろうとすると、このレーザーに焼かれて即死してしまう。ここは、中央にあるミラーをWrenchで破壊するのが正解。すると、階段まで伸びていたレーザーがそれて、先へ進めるようになる。



主人公のAdrian Shephard伍長。アメリカ合衆国海兵隊に所属し、アリゾナ州サンテゴ基地よりBlack Mesa研究所に派遣される。彼の任務は、"モンスターの掃討""秘密を知る基地関係者の抹殺""Gordon Freemanの捕獲または抹殺"である



最初にしなくてはならないのはPCV Vestの入手だ。部屋の隅にあるテーブルの上に置いてあるので、それに触れるだけでよい



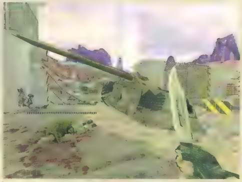
しゃがんだ姿勢でレーザーを避けつつ移動し、ミラーをたたき割れば、階段の先に行けるようになる

ヘリの墜落場所へ戻って武器を入手

ドアの向こうでは、なぞのスーツ姿の男、G-manがなにやら警備員と話している。OPPOSING FORCEでも当然、この男が事件の背後に絡んでいるようだ。その先で外に出たら、モンスターの死体からCombat Knifeが入手できる。そして、暗い通路を暗視ゴーグルを使いながら進むと、ヘリの撃墜ポイントに到着する。ここでは、研究所からの放電を止めないと先へ進めない。まず右にある半開きのドアからトンネルの先へ。通風孔をくぐり、警備員の死体が転がっているポイントへ進もう。

狭いジェネレーター内部は、放電によって道がふさがれている。電気が放出される向きは一定間隔で変化しているので、タイミングよく右側から進んで回避するとよい。焦って電気に触れると、大きなダメージを食らう。この先で、警備員の死体からDESERT EAGLEを入手後、電気施設の送電スイッチを切って金網の外に出る。

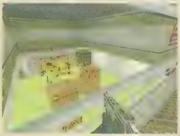
次に、墜落したヘリの先で、地下施設へ下りていこう。途中、部屋が次々と崩壊し、足場が崩れていくエリアでは、焦らずに部屋の中央で待機。天井から落ちてきた支柱に飛び乗って、部屋を脱出しよう。そこからG-manを追うように先へ。途中、ロボットが立ち往生している作業場では、ロボットの周りにある木箱を銃かGrenadeで破壊すれば、下へ進めるようになる。その先にある台車を使ってモノレール内部へジャンプすれば、1面はクリアだ。



モンスターの襲撃を受けて墜落したヘリの残がい。本隊と合流するためには、ここから先へ進まなくてはならない

正面左にあるスイッチを操作すれば放電が止まる。ヘリのあった場所に戻って、先を急ごう



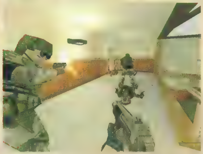


ロボットの前にある木箱を破壊すれば、下の階に移動できるようになる

仲間の海兵隊員と協力して なぞの特殊部隊を撃退せよ

本隊と合流したものの、G-manの意図によって、撤退するヘリには搭乗できなかったShephard。引き続き研究所内を探索して、別の脱出ルートを探すことになるが、この四つ目のステージでは、仲間の海兵隊員との連携プレイを楽しむことが可能だ。また、これまではモンスターとの戦闘がメインだったが、ここからは黒で統一されたアサルトスーツを着た特殊部隊とも戦うことになる。

4面／Friendly Fire　特殊技能を持った仲間が大活躍


OPPOSING FORCEの魅力の一つが、このNPCとの協力プレイだ。HALF-LIFEの優れたAIを生かした、うれしい演出だ


HALF-LIFE本編の主人公Freemanの写真を発見。彼もまた、Shephardと同じように研究所内でモンスターと戦っているはずだ

ソルジャーとエンジニアをエレベーターに乗せ、上の階に到着すると、そこは吹き抜けのオフィスエリアとなっている。ここに足を踏み入れると、多数のエイリアンスレイブが襲ってくる。かなり厳しい戦いになるが、構わず奥に進み、2人の仲間の援護を受けつつ、目の前の敵を倒していこう。自分がちゅうちょしていると、仲間が勝手に先行して玉砕してしまうので注意したい。このオフィスエリアでエンジニアが生きていれば、ショットガンなどが置かれた倉庫へ入るための扉を開けてくれるので、エンジニアが敵からの攻撃を受けないよう、配慮すべきだろう。

ゲーム中、警備員や味方兵などのNPC（Non Player Character）に出せる命令は、基本的に“その場で待機”か“ついて来い”の2種類。指示したいキャラクターに向かってUSE KEYを押すだけで、命令が切り替わる。ゲーム中はこれをうまく使い、曲がり角などで仲間を待ち伏せさせ、自らがおとりとなって先行し、敵を仲間の近くまでおびき寄せる作戦が効果的だ。



オフィスエリア内でエンジニアが生き残っていれば、ショットガンなどが置いてある部屋の扉を開けてくれる

仲間は敵を発見すると追いかけて攻撃するようプログラムされているため、乱戦になると細かい指示ができなくなり、貴重な戦力を消耗してしまう。できるだけ大勢でまとまって行動させるようにしよう。

天井から落ちてくるエイリアングラントを倒し、エイリアンスレイブが待ち受ける会議室を抜けると、奥の部屋でFreemanの写真を見つける。Freeman本人に出会うのは、まだ後のことだ。先に進んで地上へ出たところで、今度はメディック（衛生兵）が仲間に加わる。

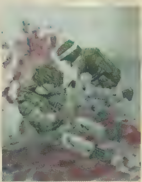
4人のNPCを従えて敵の包囲網を突破する


4人のNPCを従えて戦うという、これまでの3Dシューティングにはないプレイスタイルが実現した。うまい作戦を考えて、1人の犠牲者も出さない戦いを心掛けたい

メディックに出会った後、まず、通風孔を通って施設内に侵入する。すると、黒のアサルトスーツを身にまとい、MP5（サブマシンガン）を持った所属不明の兵士2人が話し込んでいる。彼らは味方の増援部隊かと思いきや、なんと、自分たちを攻撃してきた。HALF-LIFE本編では、同じく黒のアサルトスーツを着た動きの速い女性兵士が登場し、Freemanの命を狙っていたが、この特殊部隊は海兵隊とは別の勢力であることがここで判明する。

なんとか敵兵士を全滅させたら、今度は内側からドアを開け、外にいるメディックを中に招き入れる。そして、シャッター奥に隠れていたエンジニアを治療させた後、今度はこのエンジニアを連れて外に出て、閉じられたドアを焼き切ってもらおう。

この奥には、M-249 SAW（軽機関銃）とSPAS12（ショットガン）で武装したソルジャーがいて、2人とも仲間に加わる。うまくプレイすれば、ここでメディック、エンジニア、ソルジャー2人と、自分の合計5人もの海兵隊チームが編成できる。ただ、この奥には先ほどと同じ特殊部隊が大勢待ち伏せしているため、犠牲者なしでそこを突破するのは至難の技だ。とにかく味方の損害を少なくしつつ、先に進むように頑張ってほしい。海兵隊5人対特殊部隊5人といったチーム戦は大いに盛り上がるシチュエーションだ。戦闘前にセーブしておいて、納得いくまで繰り返し戦闘を楽しんでみてはいかがだろうか。トロッコの周囲にいる敵部隊を全滅させれば、4面のクリアは目の前だ。


メディックを従えて、負傷したエンジニアを助ける。その後、エンジニアを外に連れ出すことで、外の扉を開くことができる


モンスターとは違って、連携した動きを見せるなぞの特殊部隊。この先、Shephardの行く手を阻む存在として何度も登場する

パーティープレイならではのメディックの活用法

メディックは傷ついた仲間を治療する能力を持っているが、武装はGLOCK（9mmハンドガン）のみと非力。後方で待機させて、前線には出さないようにするべきだろう。戦闘で仲間の兵士が深手を負うと、腕を押さえたり、足を引きずったりして、戦闘能力が低下する。ここでパーティーにメディックがいれば、傷ついた仲間は大声でメディックを呼び、治療を受けることが可能である。

また、これはマニュアルを読み飛ばしていると気付かないことなのだが、メディックに向かってUSE KEYを押し続ければ、プレイヤーのダメージも回復してもらえる。100ヘルス程度であれば治療が受けられるため、携帯できる回復アイテムの代わりとして、敵の攻撃から守ってやろう。


[illegible]メディックに近づいてUSE KEYを使えば、ヘルスが回復する

最終ボス並みの巨大生物が登場 3層構造の廃液施設を徹底攻略

黒いアサルトスーツを着た特殊部隊との戦闘を経て、Black Mesa研究所の奥へと進むと、5面でほんの一瞬だけ、Xennへと旅立つFreemanの後ろ姿が確認できる。HALF-LIFE本編でプレイしたシーンを、別の視点で見ることができる感動的なシーンだ。その後、さらに研究所内を移動していると、8面で巨大生物Pit Wormと遭遇する。このモンスターは武器による攻撃では倒せないため、研究所内の廃液で溶かす必要があるのだ。

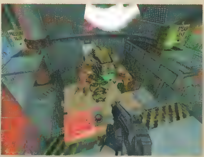


8面／Pit Worm's Nest 迅速な行動で敵の攻撃を回避せよ

8面に入ってプレイヤーがたどり着いた先は、"Black Mesa Waste Processing Area 3"と呼ばれる廃棄物処理場で、3層構造になっている3階部分からスタートすることになる。いきなりPit Warmの真正面に出てしまうが、このモンスターに対しては通常の攻撃はまったく効果がない。一方、Pit Warmは、目から発射するビームと爪による直接攻撃を仕掛けてくるため、攻撃を交わしつつ、まずは1階にある廃液制御室（WASTE STATION 01）へ移動する。ここから、Pit Warmに向かって右側の扉を開いて、WASTE STATION 02と書かれた地下エリアに向かう。この先には廃棄物を粉砕する部屋があり、そのさらに下のエリアに"GEARBOX PUMP"のスイッチがあるので、それを押して廃液制御室に戻る。

次にWASTE STATION 03と書かれた扉から3階に上がり、"STEAM VENT"のレバーを操作する。さらに、Barnacle Gunを使って、Pit Warmを挟んで反対側にある"PRESSURE VALVE"に移動して、バルブをひねる。この一連の作業は、ある程度Pit Warmから攻撃を受けるのを覚悟して、なるべくスピーディーに行う必要があり、作業が終わったら1階の廃液制御室に戻る。

以上で準備完了。スイッチを押して廃液を流し込めば、Pit Warmは溶けて消えてしまう。3階に移動して"BRIDGE CONTROL"のスイッチを押せば、9面へ移動するための橋が架かる。



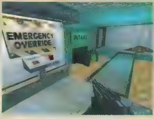
自分が立っている位置が廃棄物処理場の3階部分で、右に"STEAM VENT"、左に"PRESSURE VALVE"が見える。そしてPit Warmを倒した後に、目の前の"BRIDGE CONTROL"のスイッチを押せば、Pit Warmの背後にある通路へと続く橋が架かる



廃液制御室にあるスイッチ。右の"VALVE"と左の"GEARBOX"が点灯すれば、Pit Warmを溶かす準備が完了したことになる

Black Mesa Waste Processing Area 3





WASTE STATION 02にある"GEARBOX PUMP"のスイッチ。これを押すと室内に汚水が流れ込むため、すぐに退避しなければならない

G-manが語る事件の結末 OPPOSING FORCEエンディング考察

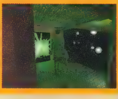


11面で最終ボスを倒すと、HALF-LIFE本編と同様にG-manがプレイヤーに対してメッセージを語る。多くの試練をくぐり抜けてきたShephardが最後にどのような運命をたどったのかを、メッセージの全訳を読んで想像してほしい。

「ついにお会いしましたね、Shephard伍長。私がずっと避けていたとは思わないでくださいよ。あなたなら、分かっていただけると思いますが、この混乱に対しては、注意しなければならないことが多いのです。それにまた、あなたにも免罪符をお渡しする必要があるみたいですね。すべての問題に対処するまでは、私も書類を（合衆国政府に）提出することができないんですよ。今回、Black Mesa研究所はいちばんの失点だったわけですが、これはどうやら勝手に終息してしまったようです」

「それで、まだ、目撃者たちに関するやっかいな事柄が残っているんですが、勝算のほとんどない修羅場をくぐり抜けてきた生存者（Shephard）には、興味さえ覚えますな。むしろ昔の私自身を思い起こさせると言うべきでしょうか。それゆえに、あなたを生かしておきたいとお話ししているわけです」

「民衆のために奉仕してきたあなたのような人でしたら、"思慮分別の重要性を認識しておられるでしょう。しかし、私の雇用者（合衆国政府）はあまり信用していないようで、あなたをこのまま放置すれば他人に今回のことを話してしまいかねないため、あなたが（われわれに）危害を及ぼすことのできない場所に避難していただくことに決めたのです。あなたにも危害が及ばない場所にです。もっと悲惨な別案もあったということも、あなたなら想像できるはずですよね」



ノクターン

エピソードの最後に待ち受ける不気味な4体のボスを倒せ

エピソード1

吸血王の暗黒帝国

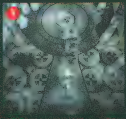
ファルケンバーグ村の村長の依頼で、ドイツのガウスタット城に向かうストレンジャー。村長の話によると、村の娘がガウスタット城に連れ去られたらしいのだ。しかし、ガウスタット城は、吸血鬼の巣くう、のろわれた城だった。ストレンジャーは、共にこの地へ派遣された半吸血鬼、スヴェトラーナと協力しながら、城で吸血鬼たちと戦う。そして、ついに城主であるヴァンパイアマスター、ヴォイク伯爵を倒すことに成功。しかし、城に吸血鬼の花嫁としてさらわれた娘の話によると、彼女はファルケンバーグの出身ではないらしい。どうも様子がおかしいと思っていると村長が現れ、真相が語られた……。

ボス:ヴォイク伯爵



このエピソードのボスは、コウモリに変身したヴァンパイアマスター、ヴォイク伯爵だ。吸血鬼用弾を装填したピストルでの攻撃が有効なので、吸血鬼用弾はボス戦のために温存しておこう。ヴォイク伯爵は、ある程度ダメージを与えると人間の姿に戻る。この段階で、教会で手に入れた聖なるレリックで攻撃すると、ヴォイク伯爵を倒すことができる。

難関ポイント



[illegible]像は、近づいてアクションキーを押せば動かすことができる



そのまま石像を、床に模様が[illegible]動かそう。[illegible]奥の床にある隠し扉が開く



隠し扉の下には、聖なるレ[illegible]る重要なアイテムだ

エピソード2

地下帝王の墓

村人がゾンビ化している原因を調査しに、同僚のハイラム・モットラと共にテキサス州レッドアイに向かうストレンジャー。しかし、ハイラムはレッドアイに向かう途中の列車内で、狼男の一族に殺されてしまう。敵討ちはしたものの、列車は破壊されてしまった。さらに、先に現地へ送り込まれていたスキャット・ダズルも、すでに殺されていたのだった。スキャットに取りついているサミディ男爵を召喚することに成功したストレンジャーは、サミディ男爵のブードゥー魔術によって、スキャットをよみがえらせる。生存している村人を教会に保護したストレンジャーは、ゾンビが鉱山から出てくると聞き、原因を究明するために鉱山へ向かうのだった……。

ボス:ガルダス



大きなクモのような化け物が、このエピソードのボスであるガルダスだ。司祭がガルダスを復活させたのだが、裏切られてガルダスの手下に殺されてしまう。そして、ガルダスは、ストレンジャーに最高司祭になるように迫ってくる。

サミディ伯爵がガルダスの手下を防いでいる間に、鉱山の奥深くで発見したミスティックストーンをガルダスの下の床にはめ込めば、ガルダスを倒せる。もたもたして、ガルダスが放った攻撃を食らうと一撃で死んでしまうので、素早く行動しよう。ガルダスを倒した後は鉱山が崩落するので急いで脱出する。

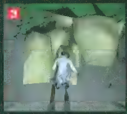
難関ポイント



落盤した岩でふさがれた道の先へ進むために、ダイナマイトが入った箱を[illegible]を引き、ダイナマイトの箱を上に運ぼう



がけの向こう側に、[illegible]からジャンプをしないと、がけの向こう側には渡れない。ピストルから出るレーザーで方向を合わせて、何度もチャレンジしよう



ダイナマイトの箱を再度リフトで運んだら、崩落した場所に箱を設置。箱をピストルで撃てば、ダイナマイトが爆発し[illegible]まれてしまうので、注意が必要だ

難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい!



エピソード3

風の街の大虐殺

時は1933年、禁酒法時代のアメリカで事件は起こる。あらゆる組織犯罪を指揮していたアル・カポネは、ドイツの科学者エンリケ・ローサリング博士の力を借りて、死んだ部下を復活させる"フランケンシュタイン・モブスター計画"を進めていた。ストレンジャーは、フランケンシュタイン・モブスター計画のプロトタイプゾンビ"アイスピック"と接触し、計画の真偽を確かめようとする。次々と現れ、捜査の邪魔をするカポネの手下たち。幾多の苦難を乗り越え、ついにゾンビ製造工場の場所を突き止めたストレンジャーは、このおぞましい計画を阻止しようとするのだった……。

ボス：スマイリー

フランケンシュタイン・モブスター計画によって復活したカポネの手下が、スマイリーだ。もともとが死体であるスマイリーは、通常の方法では何度倒しても、しつこく復活する。スマイリーの息の根を止めるチャンスは3回目に現れたとき。スマイリーの後方の天井を撃つと、柱が倒れ、下にある溶液タンクにスマイリーを突き落とすことができる。天井は、自動照準で撃つことができるので、スマイリーに捕まらなければ楽勝だ。

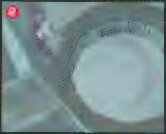




難関ポイント



❶ ゾンビ[illegible]



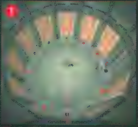
❷ [illegible]

エピソード4

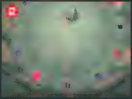
地獄淵の屋敷

スクープハウスの元調査員で、現在はフランスに住むハミルトン・キリアン。彼から自宅周辺の墓地に出没するゾンビの始末を依頼されたスクープハウスは、ストレンジャーを捜査に向かわせる。たいていの怪現象は自力で解決できるはずのキリアンに、ストレンジャーは不審を抱く。捜査の結果、ゾンビが出現する原因が、キリアンの得意とする黒魔術によるものだと分かり、キリアンを問いただすストレンジャー。しかし、キリアンの放った魔術により、ストレンジャーは捕らわれの身になってしまう。自分がキリアンの実験材料として捕まったことを知ったストレンジャーは、キリアンの屋敷から脱出すべく行動を開始するのだった……。

難関ポイント



❶ [illegible]



❷ [illegible]

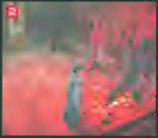


❸ この画面のように、中央の両隣の扉が開いている状況になったら成功。[illegible]

ボス：ハミルトン・キリアン



❶ キリアンを倒すには、地下牢に[illegible]



❷ モロックは、地下牢から解放しただけでは元の[illegible]



❸ さらに、地下牢の外にいるイモ虫状のモンスター[illegible]を食べさせれば、モロックは完全復活する。[illegible]



❹ ベストを着た人物が、スプークハウスの元調査員で、今回の事件の黒幕である[illegible]

とにかくヒントが少なく、行き詰まりやすい「ノクターン」。四つあるエピソードのうち、どれからでも始められるものの、エンディングとなるエピソード5をプレイするには、四つすべてをクリアする必要がある。そこで、ここではエピソードごとに、あらすじと難関ポイントの解説、そしてボスの倒し方を紹介していこう。 文／M-husky

エピソード5

エピローグ

ストレンジャーがスプークハウスに戻ってくると、いつもと様子が違っていた。室内には、仲間の死体と血が散乱している！ どうにかホリデー博士のスペアキーを探し出し、ブリーフィングルームに入ると、壁には血塗られた文字でメッセージが書いてあるのだった……「ついに見つけたぞ、ストレンジャー！」





SILENCER

今月は、懐かしさを感じさせる2Dアクション「SILENCER」を紹介する。本作は、「スーパーマリオブラザーズ」や「ロードランナー」などと同じ“真横から見た視点でのスクロール方式”を採用した、マルチプレイ専用タイトル。プレイヤーはハッカーとなり、政府の機密データを敵チームと奪い合うのだ。

文／杉山淳一



ハッカーたちの壮絶なチーム戦が繰り広げられる2Dアクション

5チーム対抗のハッキング競争 ルーツは「ロードランナー」?

「SILENCER」は、5チームまでのCTF(キャプチャー・ザ・フラッグ)が楽しめるマルチプレイ専用の2Dアクションである。各チームの目的は、政府のコンピューターから機密データを奪って、自軍の基地に持ち帰ること。圧政を行う火星政府を転覆させるために、プレイヤーは政府の機密データを火星外の同志へ送信するのだ。奪うべき機密データは3種類あるので、何度も政府のコンピューターにハッキングしなくてはならない。ただし、敵チームのメンバーが入手した機密データを奪うことも可能だ。最終的に3種類のデータをそろえて、いち早く自軍の基地に持ち帰ったチームが勝利となる。

SILENCERは、昔の2Dアクションゲームに多かった、横から見た視点で画面をスクロールさせる方式を採用している。そのせいか、操作やルールが「ロードランナー」にとても似ている。マップは限られた狭い空間だし、梯子(はしご)だってちゃんとある。ロードランナーでの金塊が、SILENCERでは機密データになったというわけだ。

ゲームシステムだけでなく、操作系もシンプルだ。移動操作はテンキーにまとめられており、テンキーの4と6で左右移動、テンキー2でしゃがみ、テンキー8でジャンプする。また、右Shiftキーでジェットパック噴射、Spaceキーで扉の開閉とハッキングが可能だ。さすがに地面に穴掘りはできないが、Enterキーで任意の場所に扉を置いて、自軍の基地を設置することができる。この秘密基地の中に入れば、弾薬の補充やヒットポイントの回復が可能なので、ゲーム中は自軍基地を何度も訪れることになるだろう。

これらの操作やハッキングの手順については、チュートリアルモードで覚えられる。3章から成るこのチュートリアルをプレイすれば、基本的な操作やゲームのルールはしっかり理解できるようになっているのだ。実際のゲームも、1回当たり5〜10分程度で決着がつき、いつでも手軽に遊べるので、ネットワークゲームの初心者にも安心してお勧めできる。

多様なエージェントの特性を活用して任務を遂行せよ

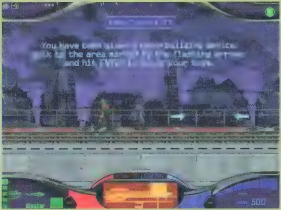
SILENCERは、ネットワークゲームの総合サービスサイト“WON.net”(http://www.won.net/)専用に開発されたものなので、遊ぶためにはWON.netに登録する必要がある。もちろん登録は無料で、SILENCERのゲームメニューから済ますことができる上、電子メールアドレスとログイン名、パスワードを設定するだけの簡単な手続きだ。

SILENCERの“START GAME”をクリックすると、キャラクター選択画面になる。すでにデフォルトのキャラクターが作成済みで、“Noxis”というエージェントに所属しているが、エージェントごとに特性が分かれているので、自分の好みに応じた新しいキャラクターを作ってもいい。

エージェントは5種類あり、使える武器や基本性能に違いがある。Noxisは、ジャンプ力と耐久力が高い。“Static”は、ハッキング能力に優れている。“Caliber”は、機密データを基地に持ち帰った際のクレジット報酬が多い。“Lazarus”は、倒された場所ですぐに復活することができる。“Black Rose”は、単独の隠密



機密データを入手して基地に持ち帰ることかできた!奥にあるサーバーにテータを転送すれは、クレジットが得られる。クレジットは、基地内のシステムで弾薬を購入する際に必要だ



チュートリアルでは、ゲーム操作だけではなく、勝利条件などのルールも教えてくれる。ステップごとに一つ一つの操作を実践しながら進んでいくので、とても分かりやすい



Confiictに参加する前に、画面右側の勢力分布を必ず確認する。いつも五つの陣営全部か参加しているとは限らない。3エージェントに約3人ずつ参加しているようなゲームが最もバランスが良いようだ。TECHもチェックして、準備ができたらREADYボタンを押そう

Information

OS:	Windows 95/98
CPU:	Pentium 200MHz以上
メモリー:	16MB以上
HD容量:	30MB以上
ビデオ:	DirectX対応カード
URL:	http://won.net/channels/action/silencer/

※プレイするためには、DirectX 7.0以上が必要です。

行動に適している。

キャラクターを選ぶと、ロビー画面に切り替わる。ここで表示される“Conflict”(マップ)を選択すれば、だれかが立ち上げたゲームへの参加が可能になり、同じマップに参加するプレイヤー同士での会話ができる。

慌てて“READY”ボタンを押す前に、画面右側に表示されるエージェントの人数分布に注目してほしい。このゲームでは、一つのConflictに最大8名が参加できる。均等に分かれていれば、1エージェント当たり2人程度だが、5人対2人対1人のように特定の所属エージェントに偏ってしまうことが多い。最初のうちは、なるべく仲間が多いエージェントに参加しておくようにしよう。遊び慣れてくれば、少数のエージェントに参加した方が楽しいし、勝利したときのポイントも多くなるが、その分、相当なテクニックが必要となるのだ。

エージェントを選択したら、次に“TECH”をクリックして装備を追加しよう。何も選択しなくても最低限の武器はすでに持っているが、使える武器をみすみす見逃す手はない。

機密データを入手したら奪われないように逃げまくれ

ゲームが始まったら、まずは右Shiftキーでジェット噴射しながら移動しよう。スタート時に、ライバルチームのプレイヤーと隣同士になっていることが多いので、取りあえず離れた地点に動いておくのだ。続いて、適当な場所でEnterキーを押し、自軍の基地を設置する。すると、基地への入り口となる、光る扉が出現する。この扉は、出入りを敵に見つかるまでは、自分のチームメンバーにしか見えない。従って、扉の設置に当たっては、敵から発見されにくい場所を選ぼう。政府のコンピューターはライバルもひんぱんに訪れるので、このコンピューターから離れており、かつ政府軍のロボットが寄って来ない場所が最適だ。基地が設置できない場合は、同じチームのだれかが設置を済ませているはずだ。

基地を設置すると、画面左側に黒い文字列が出現する。これは、政府のコンピューターへのハッキング情報だ。このリストが出たら、緑色のコンピューターの前に行き、Spaceキーを押そう。キャラクターがしゃがみこんで、ハッキング作業を開始する。ちなみに、コンピューターには小さなものと大きなものの2種類がある。どちらからもハッキングは可能だが、重要な機密データは大きいコンピューター(ターミナル)からしか引き出すことができないので注意しよう。



ターミナルでハッキング作業中。ハッキングが終わるまでは、この姿勢のまま、ここを離れてはいけない。ただし、攻撃することは可能だ

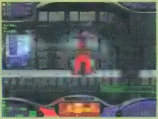
ハッキングが終わるまでは、じっと待たなくてはならない。動いてしまうと、作業が中断されてしまうのだ。逆に言えば、ライバルがハッキングしている時は、襲撃のチャンスになる。仲間と連携して、敵の両側から攻撃しよう。もし自分が倒されたとしても、自軍の基地で復活できる。ただし、装着した武器や機密データパックはその場に残されてしまう。ハッキング中ならいいが、機密データを持ったまま倒れると、ライバルにデータを奪われてしまうことになるので注意しよう。機密データを入手するまでは攻撃に専念し、機密データを奪取したら、ひたすら逃げるべきだ。

民間人に変装して政府軍の目を欺け

機密データを奪い取る、あるいは機密データを守るという部分に、チームプレイの面白さがあると言える。無事に機密データを持って基地に戻ることができたら、すぐに次の機密情報を奪いに行こう。仲間が多ければ、ライバルの基地を荒らして機密データを奪うのもいい。ただし、ライバルの基地には侵入者関知システムがあるので、単独での進入は避けるべきだろう。

なお、プレイヤーを攻撃するのはライバルだけではない。マップ上には、政府軍のロボットが強力な火器を持って巡回しているし、政府軍のレーザー砲台も多数設置されている。しかし、政府軍の攻撃を避ける方法もあるのだ。テンキーの5を押すと、なんと民間人に変装することができるのである。これで政府軍の目はだませるが、民間人と同じ動きしかできない上、武器の使用やハッキング作業をすると、すぐにエージェントスーツに戻ってしまうので気を付けよう。

いずれかのエージェントが三つの機密データを基地に持ち帰った時点で、ゲームは終了する。このとき、任務を遂行できなかったプレイヤーは、なんと政府の兵器によって真上から攻撃され、爆死してしまうのだ。ショッキングなエンディングだが、行動が無駄になるわけではない。獲得したポイントは作成したキャラクターに引き継がれ、強くなればレベル表示がどんどん上がっていくのだ。レベルの高い人は、ゲーム開始前のチャットでも称賛の声を集めている。称賛する側から称賛される側へ転じるためにも、火星政府の陰謀を暴き続けよう。



ダメージを受けたら基地に戻り、メディカルコーナーで体力を回復しよう。倒れたときに復活する場所もここだ。基地を出るときは左側に表示されたモニターに注目し、出口付近に敵がいないことを確かめよう。基地の場所がライバル知られたら、厄介なことになる



ライバルとの戦闘。機密データを持ったライバルはマップ画面で赤く点滅している。すぐに倒して、機密データパックを奪おう。チームメンバー総出でライバルの一人ひとりに張り付けば、ハッキング作業をしなくても、すべての機密データを奪取することでミッションを成功に導けるだろう



ターミナル付近をパトロールしている政府軍のロボット。巨大な分だけ射撃位置が高いので、しゃがめば攻撃を回避できる。また、民間人の陰に隠れて近づくのも有効だ



ゲーム終了後、メッセージが表示される。エージェントのボスからのメッセージだ。失敗すれば、容赦なくしかられてしまう

ハマリ度ランキング
銀メダル

SILVER

チュートリアルを経験すれば、すぐに理解できるゲームシステムが親切。参加人数が多過ぎなければ、タイムラグもほとんど無く快適に遊べる。敵の攻撃を受けないようにハッキングを行うスリルは、なかなかのものだ。

特別企画 アクションゲームの主役

ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る

3Dシューティングとコンバットアクションは、パソコンゲームの中で人気の高いジャンルの一つとして挙げられるが、これらのゲームでは銃を使ったアクションが最大の魅力になっている。銃に興味を持っている読者なら、ゲームに登場する銃の正式名称を知っていると思うが、「HALF-LIFE」に登場するMP5や「RAINBOW SIX」に登場するPSG-1といった名銃はエアーガンとして国内でも販売されている。そこでこの特別企画では、ゲームに登場する銃と同型のエアーガンを紹介しつつ、銃の魅力とゲーム中の銃のリアリティーについて掘り下げてみたいと思う。 文／K1、編集部

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Information

発売元：アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先：アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格：8,800円

銃のリアリティー

★★★★★

ゲーム中に登場する銃のリアリティーを5段階評価した。評価のポイントとして、見た目のグラフィックのリアルさ以外に、銃声、攻撃力などもチェックしている。ララ・クロフトが標準装備している武器は50口径のDESERT EAGLEだが、ゲーム中ではなぜか、最弱の武器として扱われている。



世界最強のハンドガンを片手で操る女性冒険家ララ・クロフト

両手にハンドガンを持って軽快なアクションを見せるララ・クロフト。前作「トゥームレイダー3」ではBROWNING HIGH POWER（SASが愛用している9mm口径のハンドガン）を使用していたが、最新作の「トゥームレイダー：ラスト レベレーション」では、DESERT EAGLEを持って敵を撃ちまくっている。このDESERT EAGLEは50口径（12.7mm）のオートマチックハンドガンで、実銃の重量は2.1kgもある。さらに44MUGNUMより60%以上も強力な.50AE弾が装弾可能な世界最強のハンドガンであるため、女性が両手に持って連射できるはずがないが、ララ・クロフトはそれを可能にしている。

そのほか、ゲーム中盤以降ではサブマシンガン（UZI SMG）、ショットガン、クロスボウなどを駆使して、冒険の妨げとなる障害物を排除していく。UZIはイスラエル軍で採用されていた9mm機関銃で、ララ・クロフトはDESERT EAGLEと同様に、こちらも両手に装備して敵を迎撃する。



DESERT EAGLE ステンレスタイプ（東京マルイ）

エアーガンデータ

発射システム：エアコッキング
全長：270mm
重量：410g
弾丸：6mmBB弾
装弾数：15発
価格：2,500円



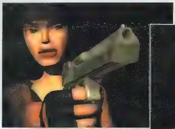
補足 ここで紹介したDESERT EAGLEは44MUGNUMモデルで、50AEモデルはガスブローバック仕様で製品化されています。価格は1万9,800円で、色は黒のみ

UZI SMG（東京マルイ）



エアーガンデータ

発射システム：電動エアー
全長：455mm／655mm（ストックを伸ばした場合）
重量：2,070g
弾丸：6mmBB弾
装弾数：40発
価格：2万5,800円





まず[illegible]DESERT EAGLEをワンハンドで構えるララ・クロフト。これはゲーム途中に挿入されるムービー画面だが、銃のスライドがブローバックする様子が細かく描かれている

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

Information

発売元：株式会社サイバーフロント
問い合わせ先：株式会社サイバーフロント
ユーザーサポート係
052-779-6549
価格：5,800円

銃のリアリティー

★★★★☆

GLOCK、DESERT EAGLE、M249 SAWなど、実銃をモデルにした武器が多数登場するが、銃弾1発の威力は抑えめで、ゲーム性を重視した設計となっている。銃の挙動に関するビジュアル表現については大いにリアリティーを感じさせるが、ゲーム中の設定においては不自然なものもある。例えば、MP5A5にM203（グレネードランチャー）を装備した例は少なく、海兵隊員がM4A1のようなアサルトライフルを装備していない点も疑問に感じる。

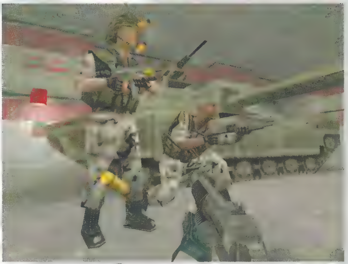
ガンマニア感涙のリアリティー MP5の排きょうを完全に再現





3Dシューティングに銃は欠かせないが、実銃をベースにした武器デザインを採用しているタイトルは意外と少ない。そうした中、GLOCKのブローバックとマガジンチェンジ、スピードローダーを使ったCOLT PYTHONへの弾の装てん、MP5A5の排きょう、SPAS12へのショットシェルの装てんなど、銃の細かな仕組みをリアルに再現したのが「HALF-LIFE」だ。追加シナリオとしてリリースされた「HALF-LIFE：OPPOSING FORCE」ではさらにミリタリー色が強くなり、レーザーサイト付きDESERT EAGLEのほか、分隊支援火器（M249 SAW）、スナイパーライフル（M40A1）などを持った海兵隊や特殊部隊が登場し、ガンマニアでも満足のいく銃の挙動を披露してくれる。そのほか、手りゅう弾（ハンドグレネード）、SATCHEL CHARGE（サッチェルチャージ：無線起爆装置付き爆弾）、ロケットランチャー（RPG：Laser-Guided Rocket Launcher）など、従来までの3Dシューティングとは異なる、多様な武器が登場する。これら各武器の特性を理解したプレイヤーであれば、敵に対して巧妙なトラップを仕掛けたり、相手から気付かれないように遠距離からの攻撃が可能になっており、戦術性のある戦いが楽しめる。

GLOCKがゲームに登場したのは、後にも先にもHALF-LIFEだけだと思われるが、この銃はアメリカの多くの警察署で採用されているほか、オーストリア、スウェーデン、ノルウェーといった国の軍隊で制式採用されている。開発元はオーストリアのGlock社で、銃のフレーム、マガジンなどのパーツに強化プラスチックを多用し、大幅な軽量化が図られているのが特徴だ。ちなみに、Beretta社のM92FSが975gであるのに対して、GLOCK17は620gとなっている。また、プラスチック製のグリップは寒冷地において、素手で安全に使用できるというメリットがある。HALF-LIFEのゲーム中では、Black Mesa研究所内にいる警備員がGLOCKを使用しており、主人公のFreemanは、警備員の死体のそばに落ちていたGLOCKを拾って、モンスターと戦うことになる。







MP5A5（東京マルイ）

MP5シリーズはドイツのHeckler&Koch社が開発したサブマシンガンで、MP5A5はスライドストックを採用したモデルである。MP5は同社のG3（アサルトライフル）をベースに、ハンドガン用の9mmパラベラム弾（口径9mm×全長19mm）が使用できるように小型化したもので、高い命中精度が評価され、各国の特殊部隊やSWATで採用されている。ハンドガン用の弾を使用するメリットとしては、射程が短いため周囲に無用な被害を及ぼすことがなく、標的だけを狙撃することができる点が挙げられる。MP5A5は、フルオートマチック連射、セミオートマチック連射、3点バースト分射の3タイプの射撃が行えるが、東京マルイの電動エアーガンでは3点バーストが無く、HALF-LIFEではフルオートマチック連射しかできない。

エアーガンデータ

発射システム：電動エアー
全長：490mm（ストック折り畳み時）
重量：1,900g（バッテリー含まず）
弾丸：6mmBB弾
装弾数：50発
価格：2万4,800円





SPAS12（東京マルイ）

エアーガンデータ

発射システム：エアーコッキング
全長：800 mm
重量：2,000g（ショットシェル1個含む）
弾丸：6mmBB弾
装弾数：30発（3発×10ショット）
価格：1万9,800円

SPASとはSpecial Purpose Automatic Shotgunの略で、SPAS12はイタリアのLuigi Franchi社が1979年に開発した接近戦用の軍用散弾銃である。ショットガンといえば、SWAT（p.087参照）が建物への突入時にドアノブを吹き飛ばすのに使っているが、SPAS12はイギリス陸軍SAS（p.086参照）が対テロ作戦に従事する際に使っている。用途としてはやはり、建物への突入時にドアを破壊する目的で使用するが、そのほかにカートリッジを変更して、催涙ガス弾を撃ち込む際にも使っている。アクション映画にも多数登場しており、中でも`ターミネーター　ターミネーター2 が有名だろう。

OPPOSING FORCEに登場するアメリカ軍海兵隊の役割とは

HALF-LIFE：OPPOSING FORCEの主人公Shephardはアメリカ軍海兵隊の隊員で、Black Mesa研究所で事故が発生した直後に、極秘任務を受けて現地へ向かった。海兵隊は、戦争映画に多数登場しているため、この名前を聞いたことがない読者はいないと思うが、アメリカ軍の中でどのような役割を担っているかは意外と知られていない。

アメリカ軍は、陸軍（U.S.Army、1775年設立、50万人）、海軍（U.S.Navy、1776年設立、38万人）、空軍（U.S.Air Force、1947年設立、37万人）、海兵隊（U.S.Marine、1775年設立、17万人）の四軍で構成される。海兵隊は、1775年に起こった独立戦争をきっかけに、敵であったイギリス海兵隊（水陸両用戦部隊）に対抗して創設された。隊の役割はイギリス領への上陸作戦であった。その後の活動内容としては、太平洋戦争における日本との戦いで行った、ガダルカナル、硫黄島、沖縄といった島々への上陸作戦が有名で、ベトナム戦争、湾岸戦争でも主力として活躍した。

平時においては、小規模の紛争や災害といった突発的な事態への対応を得意としており、PKO（国連平和維持活動）を含めた、有事即応部隊としての役割を担っている。HALF-LIFEでは、実験による事故の直後に、災害援助または国家機密の保持という極秘任務を担って、海兵隊はBlack Mesa研究所へ向かったのだと思われる。



Information

販売元：マイクロマウス株式会社	
問い合わせ先：マイクロマウス株式会社 03-3376-8061	
価格：8,800円	





銃のリアリティー

★★★★★

MP5シリーズ、STEYR AUG、G3、PSG-1、WA2000など、定番の対テロリスト用武器から少々マニアックな武器まで数多くそろえられている。弾薬も数種類用意されており、弾によってはドアを貫通する威力を持つ。銃のぶれによる弾の散らばりなども再現されており、ガンマニアも満足のいくリアリティーを持っている。

スナイパーライフルを使って 1発必中のテクニックを見せろ——

MSN Gaming Zoneで大いに対戦が盛り上がっている「RAINBOW SIX」シリーズ。このタイトルは、Tom Crancy原作の同名の小説をベースにした多国籍特殊任務部隊“Rainbow”(架空の組織)の、対テロ活動をゲーム化したものである。Rainbowは、旧ソ連の崩壊後に多発し始めたテロ活動に対抗するため、NATO管轄下に結成された特殊部隊で、本部はイギリス陸軍第22特殊空挺任務部隊(以下、SAS)連隊本部内に置かれている。部隊の指揮は、元アメリカ中央情報局(CIA)の将校John Clarkが行っており、隊員は主にSASやアメリカ陸軍第1特殊戦部隊分遣隊(DELTA FORCE)といった世界中の対テロ組織から引き抜かれた精鋭で構成されている。

「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」(以下、ROGUE SPEAR)でのプレイヤーの任務は、隊員の一人となって人質救出や凶悪な核テロリストたちを制圧することだ。戦う場所は、美術館、オイルタンカーの船上、飛行機の中など多岐にわたり、室内ではサブマシンガン、野外ではアサルトライフルやスナイパーライフルなど、場所に合わせた最適な武器を選択して戦う必要がある。登場する武器はまさしく、対テロ部隊で実際に使用されている銃なのである。特に注目すべきなのがスナイパーライフルのリアルさで、遠くを見渡すために必要なスコープの倍率が2段階用意されており、これによって長距離では高倍率、中距離では低倍率を選択することができる。敵との距離が近い場合、高倍率だけではターゲットの補そくに時間がかかるため、使用状況に合わせて最適な倍率が選択できるようになっているのだ。

このように、ROGUE SPEARでは狙撃によってテロリストを始末することが重要になっており、それに合わせたかのように、ゲーム中の戦闘エリアが広めに設定されている。また、スナイパーに必須となるスコープも、選択するライフルによって性能に違いがあるなど、開発者のこだわりがうかがえる。



PSG-1（東京マルイ）



PSG-1はドイツのHeckler&Koch社が開発した最新のセミオートスナイパーライフルである。M40A1などのボルトアクション(手動でカートリッジを薬室に送る)方式とは違い、セミオートによる連射が可能でありながら、100m先の500円玉を撃ち抜けるほどの命中精度を誇る(ただし、ボルトアクション方式のスナイパーライフルでは、100mよりも遠い距離で500円玉に命中できる)。弾頭は7.62mmNATO弾を使用している。狙撃の失敗が即人命にかかわる人質救助任務では、セカンドショットを即座に発射できることは重要である。そういったニーズを考えると、PSG-1は連射性能や命中性能を重視した、対テロ用に最適なスナイパーライフルだといえるだろう。

エアーガンデータ

発射システム：電動エアー	
全長：1,208mm	
重量：約4,300g(バッテリー含む)	
弾丸：6mmBB弾	
装弾数：15発	
価格：5万4,800円	



M92F ミリタリーモデル（東京マルイ）

エアーガンデータ

発射システム：ガスブローバック	
全長：217mm	
重量：740g(マガジン含む)	
弾丸：6mmBB弾	
装弾数：26+1発	
価格：1万2,800円	

GOVERNMENT(M1911)に代わる、現在のアメリカ軍用制式拳銃(制式名M9)として知られる。イタリアのBeretta社がWALTHER P.38のメカニズムを改良、発展させたものである。弾頭はMP5と同じ9mmパラベラム(口径9mm×全長19mm)弾を使用。スライドに若干の不安があるが、命中率は高く、小口径のため装弾数が多い。アクション映画でも広く使われており、『ダイ・ハード』と『リーサル・ウェポン』の両シリーズで、主役が装備したM92Fを見た読者も多いことだろう。

イギリス陸軍に所属する世界最強の特殊部隊SAS

一部のRainbow隊員の出身部隊でもある“SAS”とはSpecial Air Servicesの略で、イギリス陸軍第22特殊空挺任務部隊のことを指す。世界最強の特殊部隊と言われているだけあって、隊員選抜試験は死者が出るほどの厳しさで、最後の試験は64kmもの距離の耐久行軍(25kg以上の軍用リュックサックを背負って、一定時間以内に目的地に到着すること)を行う。現在活動を行っている多くの特殊部隊がSASを手本にして設立されただけあって、SASの隊員は多様な技能を持ち、それらすべてが徹底的に鍛え上げられている。

任務は多岐にわたり、敵戦線後方での急襲、対テロ活動、強行偵察など、ここでは紹介しきれないほど数多くの役割がある。現在の主な任務は対テロ活動で、北アイルランドのテログループIRAの監視などを行い、事前に活動を察知した場合、SAS側から攻撃を仕掛けることもある。フォークランド紛争や湾岸戦争でも敵陣奥深くで活動し、多大な功績を挙げている。対テロ活動の実績としては、1977年に発生したルフトハンザ航空機ハイジャック事件でドイツのGSG9(国境警備隊グループ9)と共同で突入作戦を成功させ、1980年にはロンドンのイラン大使館占拠事件での突入作戦を行っている。また最近では、1997年のペルー日本大使公邸人質事件の突入作戦の支援を行った。

SWAT3

必要最低限の武装で迅速な行動が求められるSWAT ――

Information

発売元：株式会社サイバーフロント
問い合わせ先：株式会社サイバーフロント
ユーザーサポート係　052-779-6549
価格：7,800円





銃のリアリティー

★★★★★

MP5、MP5 SD、M4A1、M1 SUPER 90といった、特殊部隊がよく採用している銃が登場する。2種類の弾丸を用意するという、武器設定に対するこだわりも見られるが、連続射撃時に発生する銃のぶれによる着弾点の散らばりがほとんど無いなど、少々リアリティーに疑問を感じる点もある。

時代は2005年の近未来。国連の核兵器廃絶条約締結のために世界各国の代表がロサンゼルスに集まっていた。プレイヤーはロス市警SWATチームのタクティカルリーダーとなり、核兵器廃絶条約の締結を阻止しようと動き出すテロリストたちから、国家代表を守らなければならない。プレイヤーは4名の隊員を率いて、人質救出や爆弾解除などさまざまな任務を遂行していくことになる。作戦実行中は、隊員に素早く指示を出して人質や一般市民を保護しなければならず、判断が遅れると隊員や人質に甚大な被害を及ぼす。

ゲームに登場する武器は「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」に比べると少なく、5種類しか用意されていない。建物への突入の際に邪魔にならない、小型で取り回しの良いサブマシンガン(MP5)、弾頭の威力が高く、さらに貫通能力も高いアサルトライフル(M4A1)、連射はできないものの1発の攻撃力が高く、ドアノブを吹き飛ばすことが可能なショットガン(M1 SUPER 90)など、突入作戦には必要不可欠で性能の高い各種装備が登場する。

弾丸は、各銃にFull Metal Jacket(貫通鉄鋼弾)とJacketed Hollow Point(軟頭弾)の2種類が用意されている。Full Metal Jacketは木製や薄い鉄製のドアや壁を貫通する威力があり、これによって壁の向こう側にいる敵を攻撃することが可能だ。しかし、テロリストの背後に人質がいた場合、貫通した弾が人質にまで当たる危険性がある。ミッションの内容によっては、障害物を貫通しないJacketed Hollow Pointを選択しなければならない。



武力行使ではなく説得交渉で事件を解決するSWAT

アメリカでSWAT(州警察／市警察特殊装備戦術部隊)が設立されたのは、1966年に起きたテキサスタワー乱射事件がきっかけである。この事件を目の当たりにした全米警察機関は、このような状況に対応可能な特別な部隊が必要であるとの結論を出した。その部隊を真っ先に編成し、SWATと名付けたのがロス市警である。当初、SWATは"Special Weapon Attack Team"という名前で設立されるはずだったが、警察上層部から反対があり、今の"Special Weapons And Tactics"という呼び名となった。

基本的な任務は現場の警察官が対処できない事件を受け持つことだが、具体的には麻薬押収、凶悪犯逮捕、要人警護、暴徒鎮圧などがある。ゲームと違って、テロによる人質救出任務はいちばん出動回数の少ない事件であろう。また、映画のように建物に突入するのはごくまれで、ろう城した犯人との交渉でほとんどの事件が解決している。そのためSWATといっても突入班だけでなく、交渉班、医療班、突入部隊を援護する援護班、さらには突入の際の援護または犯人排除を行う狙撃班、監視警戒班などに区分される。各SWAT隊員は、どのような事件が発生しても常に実力を発揮できるよう、日ごろから厳しい訓練を行っている。

MP5 SD5 (東京マルイ)



エアーガンデータ

発射システム：電動エアー
全長：778mm
重量：2,150g(バッテリー含まず)
弾丸：6mmBB弾
装弾数：50発
価格：2万6,800円

Heckler&Koch社の傑作サブマシンガンMP5シリーズのサプレッサー(消音器)装備モデルで、隠密行動が求められる多くの特殊部隊で採用されている。また、設計初期の段階からサプレッサーを組み込むことを前提として作られているため、その消音効果は目を見張るものがある。発射の際に出る音は、ハンドガードを兼ねた大型の消音器でほとんどかき消され、残った音は機械的な動作音のみとなる。そのため、犯人に突入方向や距離を誤認させ、突入のための時間を稼ぐことができる。

M3 SUPER 90 (東京マルイ)



SWAT3に登場するBenelli社のM1 SUPER 90は、対テロ部隊やSWAT用にデザインされたセミオートショットガンで、抜群の信頼性と回転の速さが特徴だ。特に回転の速さは驚異的なものがあり、最初に撃った空薬きょうが地面に落ちるまでに2～3発撃ち終えることが可能である。散弾は近距離の目標に対し絶大な威力を発揮し、ゴム弾を使用すれば犯人を1発でノックアウトでき、さらにスラッグ弾(1粒弾)を使用すれば1撃でドアノブを吹き飛ばすほどである。エアーガンでは、東京マルイからM3 SUPER 90が発売されているが、外観はM1とほとんど変わらず、内部構造のリファインによって重量が少々重くなっている。

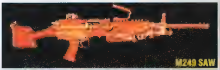
エアーガンデータ

発射システム：エアーコッキング
全長：1,040mm
重量：1,850g
弾丸：6mmBB弾
装弾数：30発(3発×10ショット)
価格：2万2,800円



Information

発売元:マイクロマウス株式会社
問い合わせ先:マイクロマウス株式会社
03-3376-8061
価格:8,800円





銃のリアリティー

★★★★★

M4A1+M203、M249 SAW、Barrett M82A1、MP5SD3、MK23 US SOCOM PISTOLなどの武器が登場するが、このゲームは戦場が広大なためサブマシンガンが役に立たない。銃のリアリティーは高く、発射から着弾までの時間差がゲームの中で表現されており、狙撃を行うには相手の動きを先読みする必要がある。初期設定では、射撃時の弾道が見えるようになっている(攻撃してきた敵の位置が分かる)が、これはオプションでオフにして、リアリティーを高めることも可能だ。

広大なマップで展開されるテロ活動を大口径スナイパーライフルで阻止せよ

対テロ戦闘を目的に創設されたアメリカ陸軍DELTA FORCEが活躍する「DELTA FORCE 2」には、40以上のミッションが用意されており、プレイヤーは、NBC兵器(NBCとは核、生物、化学の3種類を示す)を使ったテロを阻止したり、人質救出、敵基地の破壊などを行う。戦いの舞台は、アフリカ大陸、南極、中央アジアなどで、シングルプレイとマルチプレイの両方で広大なマップが使用され、遠距離からの狙撃のテクニックが求められる。

武器は広大なフィールドで有効なアサルトライフル(M4A1 CARBINE+M203)やスナイパーライフル(M40A1)が用意されており、そのほか接近戦向けのサブマシンガン(MP5SD3)や敵を制圧するための分隊支援火器(M249 SAW)も選択できる。分隊支援火器とはその名のとおり、敵陣へ突入する味方を支援するための武器で、敵に対して弾幕を張り、動きを封じる目的で使用する。アサルトライフルでも短時間の連射が可能だが、数秒の連射を繰り返すと銃身が加熱して形がゆがみ、動作がおかしくなる。その点、分隊支援火器には銃身の加熱を防止したり、200発の弾丸を連続して掃射するための装置が備わっている。

そのほかの武器では、対物用スナイパーライフル(Barrett M82A1)が注目される。50口径弾(口径12.7mm×全長99mm)を使用して、通常のライフルでは狙撃できないヘリコプターや軽装甲車を1,000m以上離れた場所から撃破してしまう恐ろしい威力を持っている。連続射撃可能なセミオートマチック式で使い勝手がよく、軍の特殊部隊やSWATでも採用しているが、50口径弾による人間の狙撃は国際法で禁じられている。ゲームの中では当然、敵兵の狙撃に使える。



M4A1 CARBINE(東京マルイ)



M4 CARBINE(カービン)は、M1、M2、M3と続くCARBINEシリーズ(CARBINEとは銃身を切り詰め、小型化した騎銃を指す)の4番目のモデルだ。Colt社がM16-A2 CAR-15に変わる次世代ショートCARBINEとして開発し、1994年アメリカ陸軍が制式採用した。また、フルオートでバースト射撃が可能なM4A1がUSSOCOM(U.S.Special Operations Command:アメリカ統合特殊作戦軍団)でも制式採用されている。弾頭は5.56mmライフル弾を使用し、ゲーム中ではM203グレネードランチャー(有効射程400m)と4倍スコープを装着して戦う。

エアーガンデータ

発射システム:電動エアー
全長:760mm
840mm(ストックを伸ばした場合)
重量:2,980g(バッテリー含む)
弾丸:6mmBB弾
装弾数:68発
価格:3万1,800円



MK23 US SOCOM PISTOL(KSC)

エアーガンデータ

発射システム:ガスブローバック
全長:245mm
重量:995g
弾丸:6mmBB弾
装弾数:28+1発
価格:1万9,800円

USSOCOMとは、アメリカ軍の陸・海・空3軍の特殊部隊を統合、再編成し、指揮系統を1本化した特殊作戦司令部のことである。この司令部が、少数精鋭での作戦行動を行う際の1撃必殺の高性能攻撃拳銃を、Colt社とHeckler&Koch社の両社に発注し、誕生したのがSOCOM PISTOLである。Heckler&Koch社は厳しい仕様要求を受け、USP(UNIVERSAL SELFLOADING PISTOL)をベースに粘り強く開発を行い、MK23を完成させた。これがSOCOMに採用されたのである。弾頭は強力な破壊力を持つ.45ACP(45口径弾)を使用し、命中率がよく、厳しい環境下でも使用可能。またサプレッサー(消音器)やフラッシュライトなどが装備可能なデザインが採用されている。

SASをモデルに作られたアメリカ陸軍の対テロ特殊部隊

DELTA FORCEの名で知られるアメリカ陸軍第1特殊作戦分遣隊は、1977年にイギリス陸軍SASをモデルに設立された。同特殊部隊の設立者は、1962~1963年の期間にSASで訓練を受けてきたアメリカ陸軍大佐チャールズ・A・ベックウィズで、1980年に起きたイランのアメリカ大使館人質救出作戦(イーグルクロー)の失敗によって、部隊の存在が明らかになった。また、1987年以降はSOCOMの指揮下に置かれている。

本部はカリフォルニア州北部フォート・ブラッグにあり、SASと同様に厳しい試験によって選抜された隊員で組織されたエリート部隊である。現在、DELTA FORCEは3個中隊で構成されているが、1個中隊は常時警戒体制下に置かれ、命令を受けて素早く出動できるようになっている。対テロ作戦を主任務としているため、ハイジャックや施設への立てこもりなど、あらゆる場面を想定した人質救出を得意としている。



Information

発売元：マイクロマウス株式会社
問い合わせ先：マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格：8,800円





銃のリアリティー

★★★★★

M249 SAW、M4+M203、AK-47、L96A1など、使用可能な武器はアサルトライフルやマシンガンで占められている。連続射撃による弾の散りが再現されており、発射と着弾の時間差も表現されている。旧ソ連で開発されたAK47など、GREEN BERETSで採用されてない武器が登場するところにリアリティーのなさを感じるが、ゲームの仕様として、敵の武器を奪って使うことが可能になっている。サイドアーム（補助武器）が使えない点も少々残念である。

2007年にアメリカ陸軍と海兵隊で採用予定の未来兵器OICWが登場

タイトル名に使われているように、GREEN BERETS（グリーンベレー：アメリカ陸軍特殊部隊）が登場するタイトルで、アメリカ国外における極秘任務を遂行するのがプレイヤーの目的だ。戦闘地域は五ヵ所あり、人工衛星が墜落した南極で機密漏えいを防ぐための事後処理、北朝鮮で亡命を希望している僧侶の救出、パキスタンで核兵器配備の阻止とSCUDミサイルの爆破、タイ／マレーシアの国境警備、ドイツでGSG-9（第9国境警備隊）と共同でテロリストの掃討作戦を行うなど、アメリカ正規軍が正面切って行えないような任務を課せられる。

ゲームには、アサルトライフル（M4）、分隊支援火器（M249 SAW）、サブマシンガン（MP5SD6）など数多くの武器が登場し、中には現在開発中である次世代歩兵用ライフルOICW（プロトタイプ）も登場する。OICW（オブジェクト個人戦闘武器：Objective Indivisual Combat Weapon）を簡単に説明すると、M4A1＋M203のようにアサルトライフルにグレネードランチャーを装備した武器で、Heckler&Koch社のG36 ASSAULT CARBINEをベースに、コンピューター制御の火器管制システムを装備している。特徴としては、銃の上部に取り付けられた大型スコープのような装置によって、攻撃対象物を昼夜を問わず探知でき、攻撃目標までの距離が測定可能である点。さらに、弾道特性を計算した上でスコープのファインダーに修正済みの照準点を示すという、SF映画に登場するような未来兵器である。もう一つ注目されるのが、グレネードランチャーに装てんされる弾薬（20mmHEシェルグレネード）だ。サイズはM203に装てんする40mmシェルグレネードの半分しかないが、コンピューターチップが内蔵されていて、4種類の攻撃方法が選択できるようになっている。具体的には、攻撃目標に着弾した際に爆発するモード、建物の中に隠れている敵めがけて、壁を貫通した直後に爆発するモード、射撃手が意図する任意の距離でさく裂させ、爆風で敵にダメージを与えるモード、そしてレーザーで測定した攻撃目標に向けて指定した距離で爆発させるモードの四つだ。ゲーム中ではここまでリアルに再現されていないが、銃の外見は開発中のOICWと同じため、雰囲気だけは楽しめるだろう。



ベトナム戦争で存在をアピールした陸軍特殊部隊GREEN BERETS

GREEN BERETSとは、1961年に創設されたアメリカ陸軍特殊部隊（U.S.Army Special Forces）のことで、隊員が緑のベレー帽を着用していたことから、この呼び名が付いた。完全な志願制で合格率は10%以下。厳しい選抜試験を勝ち抜いた者だけがGREEN BERETSへの入隊を許される。彼らはゲリラ戦闘のプロで、1人の隊員は通常部隊の兵士100人分の戦力になると言われている。対ゲリラ戦以外に、対テロ戦闘、人質救出などに必要な特殊技能も修得しており、実績としてはベトナム戦争での活動が広く知られている。

1970年のベトナム戦争中、GREEN BERETSは北ベトナムにあるソンタイ捕虜収容所に奇襲をかけ、捕虜となったアメリカ兵の救助作戦を行ったが、これが当時のアメリカ軍の志気高揚につながったと伝えられる。最近では湾岸戦争において、イラク国内外で秘密作戦を展開。地上戦に突入する前に同国へ潜入し、イラク軍最強といわれている大統領警護隊の行動を逐一、アメリカ軍司令部に報告するなど、多国籍軍の勝利に貢献した。ちなみに、映画『ランボー』の主役John・J・Rambo（シルベスター・スタローン）が、ベトナム戦争当時に所属していたとされるのがGREEN BERETSだ。

M4A1 R.I.Sバージョン（東京マルイ）





エアーガンデータ

発射システム：電動エアー
全長：760mm
　840mm（ストックを伸ばした場合）
重量：3,300g（バッテリー含む）
弾丸：6mmBB弾
装弾数：68発
価格：3万9,800円

M4A1をベースに、Knight's社が開発したRail Interface System（R.I.S）を装備したアサルトライフル。ハンドガード部分を4分割して、上下左右の各位置にマウントベース（各種パーツを装着するための台）を取り付け、そこにフォアグリップ、レーザーサイト、フラッシュライトなどの各種アクセサリーを装備することが可能になっている。特に、標準装備されているフォアグリップによって銃の取り回しが楽になっているのが、この銃の売りである。「SPEC OPS II：GREEN BERETS」に登場するM4にもフォアグリップが付いている。

MP5KA4（東京マルイ）





エアーガンデータ

発射システム：電動エアー
全長：325mm
重量：1,500g（バッテリー含む）
弾丸：6mmBB弾
装弾数：28発
価格：2万2,800円

型名にある"K"とは、ドイツ語でKurz（クルツ＝小さい）を指す。MP5シリーズの中では、その名のとおり最も小さく、全長325mmというコンパクトなサイズによって、スーツケースに入れて隠し持っていても気付かれない。にもかかわらず、30発マガジンを1～2秒で撃ち尽くしてしまうほどの連射速度（900発／分）を持っている。また、ほかのMP5シリーズのパーツ（スコープマウント、マガジン）が流用できるので汎用性にも優れている。政治家やVIPの要人警護に使われることが多いが、映画「ダイ・ハード2」では空港の管制システムを乗っ取ったテロリストが使用していた。

エアーガンの問い合わせ先

■東京マルイ　TEL 03-3605-3312／URL　http://www.tokyo-marui.co.jp/
■KSC　TEL 03-5977-8977／URL　http://www.ksc-guns.co.jp/

特別企画

コーナリング最速テクニックガイド

車とバイク、ジャンルを問わずに応用できる

本格派レーシングゲーム ラリーカーの挙動を忠実に再現した

車・バイクを問わず、すべてのレーシングゲームでベストラップを目指すためには、マシンの性能やチューニングのやり方もさることながら、いかにスピードを殺さずにコーナーをクリアしていくかが、非常に重要である。ここでは、最新のカーレーシングゲーム「RALLY MASTERS」とバイクレーシングゲーム「SUPER BIKE 2000」を題材に、アクセルワークとライン取りの二つのポイントについて解説しよう。レーシングゲームをプレイする皆さんの、スキルアップに役立てば幸いである。

文／Warren大尉(p.090、091)、杉山淳一(p.092、093)

アクセルワークを駆使して思いのままに車をコントロールせよ

ラリーカーを扱った「RALLY MASTERS」でのドライビングテクニックは、フォーミュラーカー(F1など)とは大きく異なる部分がいくつもある。もちろん、同じ4輪の車であるから基本は一緒なのだが、ダウンフォースとハイグリップタイヤに支えられたフォーミュラーカーとは違って、低μ(ミュー)路(ダートや雪道といった滑りやすい路面)を疾走しなくてはならないラリーカーには、ときには豪快、ときには繊細な、ペダルワークとステアリングさばきが要求されるのである。ここでは、アクセルとブレーキを使ったコーナリングのテクニックを紹介しよう。

前後輪が持つグリップ力はアクセルワークでコントロール

一般的に、車のタイヤは、それぞれが持っている基本グリップ力というものが最初から決まっている。仮に、その力を10としよう。微妙なアクセルワークが必要となるRALLY MASTERでは、この10の力をいかに配分していくかが、重要なポイントになってくるのだ。

アクセルを踏み込んでいる間、タイヤの持つグリップ力のほとんどは、車を前進させるために使われている。コーナーに差し掛かった際にアクセルを踏みっ放しにしていると、遠心力に対抗するために割けるグリップ力は、先ほどの総グリップ力10のうち、半分の5あるいは4程度にとどまってしまう。緩やかなコーナーであっても車が外へ膨らんでいってしまうのは、この横方向に対するグリップ力不足のためである。

そこで、最も横方向のグリップ力が必要とされる時に(ほとんどの中高速コーナーにおいて、それは一瞬である)、アクセルを瞬間的に緩めると良い。そうすれば、10あるグリップ力のほとんどが、遠心力に対抗するためだけに使われることになる。その結果、コーナーをスムーズに回ることができるのだ。



アクセルを床まで踏み込んだときに、リアが沈み込んでいるのが分かるワンシーン。この状態では前輪のグリップ力がほとんど失われてしまっている。

荷重移動によって変化する前後輪のグリップ力を制御せよ

RALLY MASTERSでは、コーナリング中に乱暴にアクセルを緩めると、突然スピン状態に陥ることがある。これは、加速中に後輪にかかっていた荷重が、アクセルを急激にオフにすることで、一気に前輪にかかってしまうからである。すると、操舵輪である前輪の持つ総合グリップ力が、一時的に限界値である10を飛び越えて13程度となる。逆に後輪は半分浮いたような形になって、グリップ力が7くらいに低下してしまうのだ。そのため、前輪は車体の向きを無理やり変えようと働き、後輪は遠心力に耐え切れずにアウト側へ流れてゆく。その結果、スピンが発生してしまうのだ。

このスピンを回避する方法はただ一つ、アクセルを即座に床まで踏み込み、前輪から荷重を抜いて後輪へと移すことである。必要であれば、コーナーの出口とは逆の方向へハンドルを切るカウンターステアを併用すると良い。重要なキーワードは荷重移動。これを使いこなせるようになったら、華麗なコーナリングが自分のものになるのも夢ではない。もちろん、それらを現実同様に再現してくれる、RALLY MASTERSのようなレーシングゲームがあればこそ、だが。



このくらいのコーナーであれば、FF車はアクセルワークで容易に向きを変えることができる。①の状態でステアリングを切り、②の状態になったところでアクセルを離す。すると、③のようにリアタイヤがブレイクするので、④ではアクセルを床まで踏み直し、車体を安定させるのだ。

ブレーキは止める装置ではなく車体の向きを変える装置!?

ブレーキ、これには二つの使用目的がある。一つは、だれでも知っている、減速から停止へ至るための手段。そしてもう一つは、タイヤにかかる荷重の移動をより積極的に、急激に行うためのものである。ブレーキを踏めば、アクセルをオフすること以上に前輪に荷重が集中し、非常に向きを変えやすい状態になるのである。だれでも、車や自転車に乗って急ブレーキを踏むことで、前につんのめりそうになる感覚を覚えたことがあるだろう。原理はそれと同じである。カーブで車体が向きを変えようとしているときにブレーキを踏み込み、前輪のグリップ力が激しく増大したところでアクセルを再び踏み、ハンドルを逆に回してカウンターを当てれば、立派なドリフト走行の完成だ。これはブレーキをきっかけに使うため、ブレーキング・ドリフトとも呼ばれる。



ブレーキを併用して急激に車体の向きを変えると、あまりの荷重移動の激しさと横Gによって、このようにイン側のタイヤが宙に浮くことも。前輪にしっかり荷重がかかっているのが分かるだろうか。

Information	
発売元	：マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	：マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	：未定
発売時期	：2000年4月中

ベストラップの更新を目指す コース別難関ポイント解説

実際のゲーム中のコースを例に、よりスムーズなドライビングを実現するためのポイントを[illegible]しよう。どちらのコースも、RALLY MASTERSの特徴であるアクセルワークによる[illegible]のコントロールを[illegible]ないと、上手に駆け[illegible]ることはできない。なお、文中に書かれているタイムは、どちらもキーボードを使ってプレイした場合のものである。

GRAN CANARIA SSS



外周と内周が途中で合流しており、[illegible]コースを[illegible]することになる。[illegible]リーグモード[illegible]で[illegible]することになる[illegible]りコースの攻略法は、ストレートで最高速をできるだけ長く保つことに尽きる。Peugeot 205 T16で走行する場合、ストレートエンドの速度を時速200kmぎりぎりまで上げることができれば、合格ラインだ。これを達成するには、ストレートの手前に来る①②の地点が重要となる。①をうまくクリアすれば、舗装路が途切れる所でちょうど145kmに到達することができる。この速度を②で殺さないように走れば、確実にタイムは縮まるはずだ。外周を回り切った時点で38秒台をマークしておけば、1分14秒台をたたき出すのはさほど難しくないだろう。

①左のきついカーブ

外周を走るとき

じゅうぶん手前の地点からブレーキを軽く小刻みに踏んで、車体の向きを安定させながら左へ切り込み、アクセルワークでハーフスピンを抑制しながら立ち上がる。コース幅が狭いので、アウトインアウトの法則を無視してイン側でブレーキングしないと、流れた車体後部が右の壁に接触して、すべてが台無しになる可能性が大だ。

内周を走るとき

とにかく、しっかりと速度を落とすこと。アプローチはコースの中心付近から行う。ひたすら速度を落として慎重に回り、出口が見えたらアクセルを全開にして、心持ち車体がアウトに流れていく程度に制御するように。



コーナー進入時、この地点ですでに車体が流れていることに注目。つまり、もっと手前でブレーキを踏む必要があることを示している。意外かもしれないが、アウトインアウトを無視したこのライン取りがいちばん速いのである

②右から左と続く高速コーナー

この二つのコーナーをスムーズにクリアできるかどうかが、次に続く長いストレートでの最高速に非常に大きく影響する。大して難しいコーナーではないが、スピードが乗っているため、イン側をかすめるようにして通過する必要がある。もちろん、アクセルはべた踏みで、一瞬たりとも離してはいけない。



これくらいイン[illegible]と、[illegible]踏みしたままでは回れない。逆に、簡単に[illegible]アできてしまうようなら、ここまでの区間でスピードがじゅうぶんに出せていないという[illegible]

③緩い左ときつい左が連続するコーナー

一つ目の左カーブをクリアするのに車体を流す必要があるはずだが、難関である次の左カーブへの進入時点までは、その状態が続いていることだろう。ここでむやみにブレーキを踏むとスピンしてしまうため、2～3回に分けてブレーキを踏みつつ、小刻みにステアリングを使って車体の流れを制御する。アクセル全開で立ち上がることができないと、②と同様に次の直線へ響くので、注意してほしい。



[illegible]取りや速度は外周も[illegible]のあるコーナーは、0.1秒でも早くアクセル[illegible]できるライン取りと[illegible]

ITALY SS4



前半はアップダウンが激しい中低速セクション、後半は高速セクションが待ち構えている、バランスの取れたSS(スペシャルステージ)だ。車両の違いが、タイムの差となって表れにくいコースでもある。あらゆる種類のコーナーが織り交ぜられ、長さも比較的短めとあって、練習のために走るのには最適なコースとなっている。厳密なドライビングにこだわってタイムアタックするというよりは、ラリーの雰囲気を楽しむためのコースといえるだろう。Toyota Corolla WRCやToyota Celica GT4を使って、1分35秒ぐらいで走り切ればじゅうぶんである。

①序盤の連続ヘアピン

不整地、かつ下りということもあって、ブレーキをきつく踏んだだけで簡単にスピンしてしまう。ブレーキを小刻みに連打し、慎重に速度を落として通過しよう。

②激しいアップダウンのある中速コーナー群

このSSで最も厄介な部分がここだ。コースのアップダウンのせいでトラクションが抜けることに加え、荷重移動が思うようにいかず、車が暴れることは必至である。慣れないうちは減速過剰になっても構わないから、安全運転を心掛けよう。なぜなら、ここで路肩に乗り上げると速度を失うだけでなく、速度域や路肩の形状からして、横転の危険があるからだ。



このコーナーは、ナビケーターの指示どおりに走ると大きくタイムロスしてしまう。二つのカーブが合わさってシケインのような形状になっているため、ショートカットしてタイムアップを図ろう

③右90度、左90度のクランク

最初の右カーブが、とにかく見づらいことに注意。自分の目でカーブがあることを確認してからでは遅いので、コースを覚えてあらかじめ車を左に寄せておこう。さもないと、次の左90度カーブへのアプローチにまで響くことになる。左に寄ってアウトインアウト、右に寄ってアウトインアウト。リズム良くクリアしたい。



ここは、下り直後の[illegible]コーナー[illegible]発地帯となっている。きまじめに路面をトレースするのではなく、ダートにはみ出してコース幅を[illegible]使い、なるべくスムーズに走り抜けよう

④後半の高速セクション

③のクランクを過ぎると、コース幅がぐっと狭くなり、舗装路となる。FF車であれば、高速セクションということも相まってその本領を発揮できるが、過信は禁物である。スピードを殺さずにコーナーへ進入することよりも、脱出のときにしっかりスピードを乗せることに重点を置いたコーナリングをしてほしい。



[illegible]

モンスターマシンが勢ぞろい 最新データが投入された大型バイクレーシング

4輪車に比べると、バイクのレーシングゲームはリリースされたタイトルの数が少なく、ライダーたちを満足させてくれる作品があまりなかった。しかし、ここ1、2年のうちに、いくつかの本格派バイクレーシングゲームが登場している。ここでは、最新の「SUPER BIKE 2000」を使って、コーナリングの基礎となるサーキットでのライン取りを解説しよう。

SUPER BIKE 2000で学ぶ サーキット走行のノウハウ

ライン取りの基本は"アウト・イン・アウト"。コースの幅をいっぱいに使って減速を最小限に抑え、なるべくラインを直線に近づけて、加速時のパワーロスを防ぐのが理想だ。これは、サーキットだけではなく、一般道路の走行にも応用できるテクニックである。しかし、「SUPER BIKE 2000」では、"アウト・イン・イン"を意識してラインを作るのがベター。結果的には、アウト・イン・アウトとなるのだが、これは車とバイクの挙動の違いに起因する。バイクはグリップ走行が基本であり、タイヤを滑らせれば転倒してしまうからである。

バイクのコーナリングの基本

バイクはハンドルで曲がるのではなく、車体を倒すことで[illegible]の半径[illegible]重力の作用でバイクが倒れてしまわないよう、前輪を曲げて遠心力を発生させ、結果としてバイクの方向を変えているというわけだ。

曲がる、つまりバイクを倒すためには、直進しようとする力[illegible]しっかりとしたブレーキン[illegible]ことができるようになるは[illegible]向けてバイクを倒し、方向が[illegible]アクセルを開けていく。クリッピングポイントを通過するころに、バイクが起き上がる力が強く働いている状態が理想だ。そして、気持ちをイン側に残したままアクセルを開けて行くと、遠心力が働いてバイクが起き上がり、自然にアウト側に膨らんでいく。膨らみ過ぎるようなら、アクセルを緩めれば良い。

このとき、バイクをもう一度倒してインに寄ろうしてはいけない。なぜなら、さらに強くアクセルを開けないと、起き上がれなくなってしまうからだ。コーナリング中の[illegible]アクセル操作はスリップの原因となり、反動で転倒することも考えられる。



[illegible]



[illegible]ここを勘違いしないでほしい



[illegible]バイクを倒し込むタイミング[illegible]カーブの先が見えなくなる時だ。倒す方向はイン側のクリッピングポイント。[illegible]は遠くに[illegible]カーブの出口が見えたらアクセルを少しずつ開けていく。クリッピングポイントを通過する時にはアクセルを[illegible]ている状態が望ましい。アクセルを閉じて車体を倒す時間をいかに短く、アクセルを開いている時間をどれだけ長くできるかが、[illegible]

タイプ別コーナー攻略法

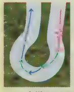
短距離で減速→瞬時に車体を倒す→長い[illegible]。これがコーナリングの[illegible]のリズムだ。しかし、サーキットにはS字やヘアピン、シケインなどの[illegible]コーナーがたくさん待ち受けている。

S字コーナー：あくまでも連続する二つのカーブ

左右のカーブが直線を挟まずに続く所を、S字コーナーと呼ぶ。直線的に駆け抜けていく車の場合と違って、バイクの場合はあくまでも二つのカーブだと考えよう。最初のクリッピングポイントへ向けてバイクを倒し、アクセルで脱出し、次のクリッピングポイントへ向かう操作を繰り返す。結果として、実際のカーブよりも手前にずらしたようなS字を描ければ成功だ。



ヘアピン：直角カーブを二つこなす気持ちで



ヘアピンでは、クリッピングポイントが二つあるように想定すると良い。入り口であらかじめバイクをイン側に向けておき、最初のクリッピングポイントに向けて倒していく。そこからアクセルを一瞬開けて姿勢を垂直方向に少し立て、出口が見えたらもう一度次のクリッピングポイントへ向けて車体を倒しつつ、加速していく。ぎくしゃくとした動きのようだが、これはあくまでも心掛けであり、実際には滑らかに弧を描いているように見えるはずだ。

シケイン：アクセルをきっかけに車体を起こす



シケインでは、クリッピングポイントを直線でつないだようなライン取りとなる。しかし、このときのバイクの状態は、実際には左右どちらかに大きく倒れていることになる。手順としては、シケイン手前から最初のクリッピングポイントへ向けて、思いっきり車体を倒していく。最初の直角を通過する体勢はすでに出来上がっているので、その手前からバイクを反対側に倒して、次の直角を曲がる動作を始めてしまおう。コーナリング中にバイクの姿勢を立てるには、アクセルを開けた時の車体が起き上がろうとする力を利用する。そして、そのまま反対側に倒していけば良い。このアクセルの中吹かしは、銃を撃つように一瞬だけ使う。吹かし過ぎると加速してしまい、シケインからはみ出してしまうので注意しよう。

ラインの組み立て方

カーブが続く区間でのライン取りは、S字カーブの連続だと考えれば良い。つまり、どんなにたくさんのカーブがあっても、それぞれのカーブを一つずつ丁寧にクリアしていくように心掛けるのだ。そして、減速する区間を短くし、すばやく方向を定め、加速区間を長く取るようにしよう。アウトに膨らみ過ぎてコースアウトするくらいなら、インに寄り過ぎるくらいの方が姿勢を制御しやすい。また、いったんコーナリングを始めたら、イン側への[illegible]は不可能であると意識しておこう。



連続したカーブでは、リズミカルで素早い[illegible]組み立てよう

Information	
発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：7,800円

高速サーキットとテクニカルサーキット 二つのパターンで徹底コース攻略

日本人にもなじみの深い、二つの代表的なサーキットでの注意点を解説しよう。Monzaでは高速サーキットに潜む盲点を、Sugoではアップダウンとコーナーが連続するコースの攻略法を紹介する。この情報を基に、ワールドチャンピオンを目指してほしい。

Monza

[illegible]Monzaは、高速サーキットの代表的な例として挙げられるコースで、バイクの性能差が顕著に現れる。しかし、ゲーム中では直線区間での追い越しシーンは少なく、コーナーリングでの駆け引きが勝負どころとなる。突然現れるシケインやクリッピングポイントがつかみにくい高速コーナーは、プレイヤーの判断を狂わせ、バイクの挙動を不安定にする。



①Variante del Rettifilo(グッドイヤーシケイン)

スタート後、気持ちよく加速しているところへ現れるシケイン。周回後は最高速で飛び込むことになるので、油断は禁物だ。グランドスタンド前はコース中央に寄り、シケイン手前にある小さな右カーブでじゅうぶん右側に寄せておかないと、ラインが崩れてしまう。左、右のシケインを通過すると、すぐにまた左、右のシケインが登場するのだが、別のコーナーであると考えて順にクリアしていこう。

②Curva Grande(カーブグランデ)

シケインで速度が落ちているため、カーブ手前からパーシャル(加速しない程度にアクセルを開けておく)で飛び込み、バイクを倒してイン側に寄った後は、アクセルを全開にする。どうしてもアウト側へ膨らんでしまうので、コース際ぎりぎりでアクセルを緩め、少しインに戻してから再び加速していこう。



この後には長い直線が控えているので、じゅうぶんな加速ができるようなラインで立ち上がっていこう

③Variante della Roggia(ロッシア)

S字カーブだが、高速で進入することになる上、二つ目のカーブがきついために、クリアの要領はシケインのパターンに近い。最初のクリッピングポイントで、バイクの姿勢を立たせておくように。ここを脱出した時の速度が、次のCurva di Lesmo(レスモ)の通過タイムに影響する。



狭いライン上にライバルたちがひしめき合うため、理想のライン取りは難しいが、なるべく速度を殺さずに走り抜けたい

④Curva Parabolica(パラボリカ)

最終コーナーの大カーブ。観客席が見えたらなるべく奥まで突っ込み、しっかり減速して、クリッピングポイントへ向けて倒し込もう。コース中央に寄って、ライバルを抜いてからブレーキング、イン側に着いてからは加速に徹する。コース幅が大きいので、加速したままアウト側に膨らみ、もう一度バイクを倒してメインストレートへ進もう。



大きな一つのカーブではなく、このコーナーの中でいくつかの小さなカーブを思い浮かべると、スムーズにクリアできるだろう。きびきびとテンポ良く攻めるのがお勧めだ

Sugo

Sugoは、複合コーナーが多いテクニカルコースだ。アップダウンが激しく、長い下り坂によって予想外のスピードが出てしまうので、本来は緩やかなはずの馬の背コーナーが、直角カーブのような難所に感じられる。また、ライバルたちが殺到する第1コーナーではしっかりとイン側に張り付いておかないと、第2、第3コーナーでラインが乱れることになる。いずれのコーナーでも、上りと下りをしっかりと意識し、加速と減速が平坦路よりも難しくなっていることに注意しよう。



①ヘアピン

三つのカーブをクリアした後で、スピードを殺してゆっくりと進入するコーナーだ。ラインをしっかり守っていれば入り口でバイクをしっかり倒せるので、直角カーブを曲がるつもりでイン側に張り付こう。出口はそのままS字へとつながっているので、慌てて加速しなくてもいい。スピードを抑えつつ、ラインをきちんとキープするように。ラインが乱れると、ライバルにどんどん離されてしまうことになる。

②S字

ヘアピンを立ち上がった直後の上り坂にあるS字。速度が落ちているので、少しだけ加速しよう。その後、二つのクリッピングポイントでしっかりバイクを倒し、丁寧に曲がるように。早めに加速して、続く直線でタイムを稼ぎたいポイントである。



上り坂では減速しやすいので、ある程度アクセルを開けてパーシャル走行した方が、スムーズなコーナリングが容易になる

③馬の背コーナー

長い下り坂の先にあり、速度が増しているため、見通しが良い割にはきつく感じるだろう。ヘアピンに似た折り返しのカーブなので、気持ちとしてはクリッピングポイントを手前に設定するつもりでバイクを倒し、少し加速して再び倒す。しっかりブレーキングしないと、クリッピングポイントを逃してしまうことになる。



どうしてもブレーキングが甘くなってしまうなら、カーブが二つあると考えるようにしよう。手前は高速コーナー、後半はヘアピンの要領で、2段階にスピードを落とすこと

④シケイン

ほぼ直角だが、やや距離の長いシケインだ。連続した動作にしようとせず、二つの直角カーブとしてとらえよう。まずはしっかりとブレーキングして速度を落とし、次に最初のクリッピングポイントをクリアした後で、しっかり加速してバイクを立たせること。慌てて反対側に倒してはいけない。このシケインを通過すると上り坂となり、速度の回復は難しくなる。加速したまま倒し込んで、メインストレートまでバイクを押さえつけるのだ。

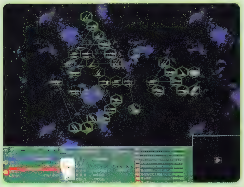


アクセルを開かずにバイクを倒し込もうとすると、直進しようとする力が失われて、そのまま転倒してしまうことになる

壮大なる宇宙の叙情詩「銀河英雄伝説Ⅵ」の世界

「銀河英雄伝説Ⅵ」(以下、銀英伝Ⅵ)は、同名の人気小説『銀河英雄伝説』をベースにした、壮大な宇宙戦をシミュレートしたゲームシリーズの最新作である。小説の『銀河英雄伝説』は、すでに物語が完結しているが、その作品を基にしたゲームがシリーズ化されていることからも、長年にわたってファンに支持されてきたことが分かるだろう。

銀英伝Ⅵは、物語の中で重要な役割を果たした"アスターテ星域会戦""アムリッツァ星域会戦""バーミリオン星域会戦"という三つの会戦に焦点を当てた作品である。従って、物語の進行に沿って戦いの歴史を追うといったシナリオは用意されていない。プレイヤーは、ラインハルト・フォン・ローエングラム率いる"銀河帝国軍"か、ヤン・ウェンリーが陣頭指揮に当たる"自由惑星同盟軍"のいずれかを選択する。シングルプレイには、原作に描かれた各会戦を忠実に再現したヒストリカルシナリオと、"もし、あのとき、こうしていたら"といったように、原作にはない要素を加えることができるバリアントシナリオという二つのシナリオが用意されている。また、銀英伝Ⅵでは、戦略シミュレーションにおいてはオーソドックスなヘックスを使用したマップが採用されている。ユニットの移動は、「大戦略」のようなシステムだ。



銀英伝Ⅵの面白い機能としては、各ユニットへ指令を出す際の制限時間を設定できるという点が挙げられる。シビアな時間設定にすると、プレイ中に緊張感が生まれ、ゲームが引き締まるのだ。じっくり陣形を見てから指令を出すといったことをしていると、その最中に自分の行動時間が終わってしまうこともある。また、ランダムシークエンス方式という独自のシステムが導入されている点にも注目したい。これは、能力に優れた指揮官は、劣った指揮官よりも後から行動できるというものである。戦闘において、敵の出方を見てから行動できれば、圧倒的優位に立てるのだ。

原作では、個性的な艦隊指揮官が多数登場するが、彼らの性格や指揮官としての能力は、ゲームにも反映されている。例えば、好戦的な性格の指揮官が戦闘において積極策をとれば、攻撃力のパラメータが上昇するといった具合である。従って、作戦とキャラクターの性格を突き合わせ、適材適所にキャラクターを配置することが必要なのだ。

なお、この作品では、マルチプレイにも重点が置かれている。TCP/IP接続に対応しており、専用サーバーも用意されている。同時に6人までの対戦が可能で、敵味方に分かれて対戦するモードと、同陣営でAIを相手に戦う協力プレイモードという二つの楽しみ方がある。大人数で対戦して、艦隊指揮官としてのロールプレイを楽しむことをお勧めしたい。

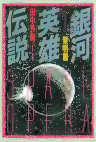


Information

「人類は、長年の夢であり、野望であった宇宙への進出を遂げたが、精神的にはむしろすさんだ状態にあった。中世的な世襲や貴族制度が幅を利かせ、1人の将軍が皇帝となったとき、人類はさらなる進歩への意欲がなくなっていたのだ。そして、皇帝が支配する銀河帝国の腐敗ぶりに反発して生まれたのが、自由惑星同盟である。古い保守的体制と新しい革新的体制は、当然のことながら互いに反発し合った。広大な宇宙における両者の争いは、小競り合いの域を脱して、慢性的な紛争状態へと変わっていった」

このような設定となっている小説『銀河英雄伝説』は、1982年に出版され、田中芳樹の代表作となっている。また、この作品は、"日本製スペースオペラの代表作"とも称されている。

ゲームにも登場する、常勝の銀河帝国軍指揮官ラインハルト・フォン・ローエングラムと、不敗の自由惑星同盟の知略家ヤン・ウェンリーという2人の英雄は、上述したような戦乱の世に誕生した。一見、歴史小説のようにも思えるこの作品で語られているのは、激動の時代に生きる一人ひとりの魅力的な生き方である。『銀河英雄伝説』は、さまざまなメディアにも波及し、同名のアニメや映画も製作され、海外にもファンを獲得しているという人気ぶりである。時代や国を超えて愛されている作品なのだ。







Play Online

年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入していただく内容は以下のとおりです。

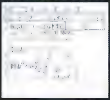
口座番号:00180-9-135646

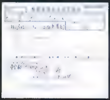
加入者名:株式会社デジキューブ 出版事業部

通信欄: ①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)

②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。





バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号:00180-9-135646

口座名:株式会社デジキューブ 出版事業部

TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。なお、1999年7月号は刊行しておりませんので、くれぐれもご注意ください。



2000年4月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■大刀～DAIKATANA
■SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE
■SLAVE ZERO
●2大タイトル最速プレビュー
NOX/スーパーバイク2000
●STEP INTO SPORTS GAMING WORLD
●3DシューティングQuad攻略
■UNREAL TOURNAMENT
■QUAKE Ⅲ ARENA
■SOLDIER OF FORTUNE
■MORTYR
●ゲームデータの肥大化に備える大容量HDD導入術



2000年3月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■トゥームレイダー:ラスト レベレーション
■THE WHEEL OF TIME
■ULTIMA Ⅸ:ASCENSION
●3Dシューティングトリプル攻略
■QUAKE Ⅲ ARENA
■UNREAL TOURNAMENT
■HALF-LIFE:OPPOSING FORCE
●究極のビジュアル表現を楽しむためのゲームに最適なビデオカード選び



2000年2月号の主な内容

●2000年に発売される話題作を一挙に公開
●DIABLO Ⅱ:発売前に知っておきたい基礎知識
●パソコンゲーム高密度攻略
■QUAKE Ⅲ ARENA
■USAF
■THE WHEEL OF TIME
■ULTIMA Ⅸ:ASCENSION
●第2回 Network Game of the Year発表!!
●日本語版で再スタート バルダーズ・ゲート集中講座



2000年1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■USAF
■AoE Ⅱ:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
●ビデオカードウォーズ
1999年最終決戦
●特殊部隊シミュレーションパーフェクトガイド
■SPEC OPS Ⅱ:GREEN BERETS
■DELTA FORCE 2
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●Play Online Sneak Preview
DAIKATANA



1999年12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■AoE Ⅱ:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
■レブナント
■ノクターン
■HOMEWORLD
■C&C:TIBERIAN SUN
●Play Online Special Preview
■MESSIAH
■Flight Simulator 2000
■Asheron's Call
●ラリーゲームコンプリートガイド
●失敗しないコントロールデバイス選び



1999年11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■レブナント
■SYSTEM SHOCK 2
■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
■DARKSTONE
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●第7世代プロセッサーAthlonのすべて
●Zone日本語化プロジェクト始動!!
●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号

1999年10月号 1999年9月号
1999年8月号

ワンランク上の3D表現が体験できる

立体眼鏡コンプリートガイド

パソコンゲームにおいて3Dグラフィックが使われるのは、ほぼ当たり前のようになっているが、ゲームを表示しているディスプレイが平面（2D）である以上、パソコンで表現できる臨場感には限界がある。その表現の限界を打ち破って、3D空間における臨場感を高めることが可能なデバイスが、今回取り上げる立体眼鏡だ。立体眼鏡で体験できる映像を誌面に掲載するのは不可能だが、この製品の魅力の一端を可能な限り紹介しよう。

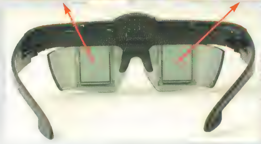
文／Fakemoon

左目で見た映像



右目で見た映像





3Dグラフィックの奥行きが表現できる立体眼鏡とは何か

人間は二つの目を使って物体を立体的に見ている。この立体視（奥行きが感じられる見方）の仕組みを簡単に説明すると、約6.5cm程度離れた位置にある左右の目で、それぞれ角度の異なる映像を取り込み、脳でそれらを合成することで立体視を可能にしている。例えば、ある物体を両目で見たときに、意識的に片方の目をつぶると、左右の目で角度が異なった二つの映像を見ていることに気付くはずだ。

この原理をパソコンやテレビの映像表現に応用したものを、一般的に“バーチャルビジョン”と呼んでいる。ところが、この本格的なバーチャルビジョンを実現するためには、左右の目に別々の映像を映し出すヘッドマウントディスプレイや、リアルタイムに2種類のグラフィックを表示可能なパソコンが必要となる。本格的なシステムを構築するためには膨大なコストを要するが、用途をパソコン用3Dゲームに限定して、低価格で製品化されたのが今回紹介する立体眼鏡（3Dグラス）である。

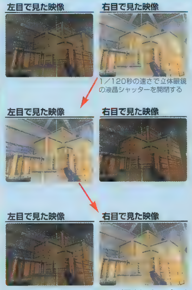
通常は、液晶シャッターグラスと呼ばれるゴーグルと専用デバイスドライバの二つで製品が構成されているが、メーカーによっては立体眼鏡対応ビデオカードと組み合わせて販売している。立体眼鏡で立体視が可能になる仕組みは、右下の図を見てもらうと分かりやすいが、ビデオカードのドライバに立体眼鏡用の機能を追加することで、左目用の映像と右目用の映像を交互に表示させている。その高速に切り替わっている映像を専用ゴーグルで見ることで、立体視が可能になるのだ。

ドライバレベルで機能拡張を実現しているため、立体眼鏡がサポートしている3DグラフィックのAPI（Direct3D、OpenGL、Glide）さえ合えば、基本的にすべての3Dゲームで立体眼鏡が使えるようになっている。立体視の効果はゲームによって異なるが、すでに持っているゲームでも効果が体験できることが大きな魅力である。

ただし、立体眼鏡と組み合わせて使えるディスプレイには一定の条件がある。人間の目は、1秒間に60枚以上の映像を連続して見なければ、ちらつきを感じて疲れてしまう。そのため、立体眼鏡用に表示される映像も1秒間に左右で合計120回以上の映像の描き換えが行われる必要がある。具体的には、ゲームをプレイする解像度において、120Hz以上のリフレッシュレートが設定できるディスプレイを組み合わせるのが理想的である。また、液晶ディスプレイについては、リフレッシュレートという概念が無いため、立体眼鏡を使用することができない。

また、立体眼鏡を長時間使用すると、目が非常に疲れるため、発育途上の子供の使用は避けるべきだろう。長時間の使用による過度な疲労を避けるため、適度な休憩を挟みながらのプレイがお勧めだ。

立体眼鏡を使って立体視が可能になる仕組み



リフレッシュレート120Hzで表示が可能なディスプレイを使った場合、1秒間に120回の画面描き換えが行われる。立体眼鏡用のドライバを組み込むと、この画面描き換えのタイミングに同期して、ディスプレイには左目用の映像と右目用の映像が交互に高速表示される。この映像を肉眼で見ると、ゴーストがかかったような画面が表示されるだけである。しかし、立体眼鏡を使用すると、右目用の映像が表示された際は左目の液晶シャッターを閉じて、左目用の映像が表示された際は右目のシャッターを閉じるという動作が交互に行われ、ゲーム画面に奥行きのある立体感を持たせることが可能になる

立体眼鏡の機種選定で気を付けたいポイント

ブラウン管の表示原理について詳しい方なら知っていると思うが、テレビはインターレース方式、パソコン用ディスプレイはノンインターレース方式を採用している。インターレース方式とは、電子銃の走査（画面の描画）を上から下へ、まず奇数行だけ行い、次に偶数行の走査を行う表示方式のことで、1フレームで走査するライン数が半分になるため、リフレッシュレートを低く抑えることが可能となる。ノンインターレース方式とは、走査線を分けずに1回の走査で1フレームを作る表示方式のことで、インターレース方式よりちらつきが少なく、パソコンによる高精細画像を表示させるのに向いている。

現在市販されている立体眼鏡は、この二つの表示方式をサポートしたものと、どちらか一方しかサポートしていないものに分かれる。各立体眼鏡を使ってゲームをプレイしてみたところ、描画の美しさはさすがにノンインターレース方式で描画させた方が素晴らしく、ちらつきや文字などのにじみやつぶれを感じることもなかった。特にゲーム中に文字を表示させてチャットする場合に、ノンインターレース方式が有利となる。

逆に文字を表示しないゲームの場合は、インターレース方式の強みが生きてくる。高解像度の設定で、ちらつきを抑えた高いリフレッシュレートを実現するためには、文句なしにインターレース方式をサポートする立体眼鏡がお勧めだ。もちろん、両方式をサポートしている立体眼鏡であれば、好みに応じて切り替えることが可能だ。

お勧め立体眼鏡 製品レビュー

新規参入メーカーによって、製品ラインアップが増えている立体眼鏡。その中からPlay Onlineがお勧めする5製品をピックアップして、実際にゲームを試してみた。

eyeSCREAM　フレックス・ジャパン・トレーディング



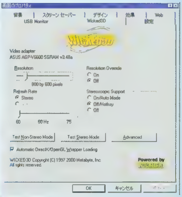
二人のレビュアーは、どちらも普段から眼鏡をかけており、その上に立体[illegible]評価した。○=良い、△=なんとか使用できる、×=眼鏡の上から装着するのは不向き

製品に付属する[illegible]
Rei from Chiba=△

今回紹介した製品の中で唯一のコードレスタイプで、両目の液晶シャッターの位置が左右に微調整できるようになっている。ただし、立体眼鏡自体のサイズがやや小さいため、顔のサイズが大きい人は装着できない可能性がある

Play Onlineの読者にはおなじみとなっているeyeSCREAMは、アメリカのMetabyte社が製造しており、製品はコードレスタイプの立体眼鏡、専用ドライバ、トランスミッターなどで構成されている。立体眼鏡はビデオカードとコードで接続するタイプのものが多いが、eyeSCREAMはコードレスタイプの眼鏡を採用しており、ビデオカードに接続したトランスミッターから送られる赤外線信号によって、液晶シャッターとゲーム画面の切り替えの同期を取っている。製品化された当初は、Voodoo2搭載カード専用の立体眼鏡だったが、その後、対応ビデオカードが拡充され、Voodoo3、Riva TNT2、GeForce 256など、現在市販されているほとんどのビデオカードと組み合わせて立体視が楽しめる。

Millennium G400とGeForce 256搭載カードを使ってゲームをプレイしてみたところ、解像度800×600ドットで、じゅうぶん満足のいく立体感を得ることができた。ただし、インターレース方式しかサポートしていないため、ゲーム中に表示される文字がつぶれてしまうのが気になった。残念ながら、画面に表示される文字を頻繁に読む必要があるゲームには向いていないだろう。ただし、ゲームの解像度を上げることによって、ある程度は文字が見やすくなる。筆者は普段、眼鏡をかけているため、立体眼鏡を使用する場合は、二つの眼鏡を装着することになる。製品に付属する立体眼鏡は、鼻当て部分のゴムを取り外すことで、自分の眼鏡と顔の間に立体眼鏡を挟み込むようにセットできるため、比較的安定して使用することができた。

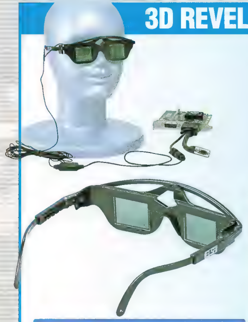


製品に付属するドライバをインストールすることで、立体眼鏡のプロパティーメニューが使えるようになる。ここでは、立体視のテストや立体視のオン／オフの設定が行える

主な仕様

製品名	WICKED3D eyeSCREAM
メーカー名	Metabyte社
対応API	Direct3D、OpenGL、Glide
対応ビデオカード	Voodoo2／Voodoo Banshee／Voodoo3 RAGE 128／RAGE 128 GL Intel740／752、Savage3D／4 Millennium G200／G400、Mystique G200 Riva TNT／TNT2、Vanta、GeForce 256
対応モニター	リフレッシュレート100Hz以上に対応したモニター
実売価格	1万6,800円
問い合わせ先	フレックス・ジャパン・トレーディング TEL 0722-27-6492
URL	http://www.frex.com/w3d/

3D REVELATOR　エルザジャパン

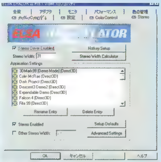


製品に付属する眼鏡の装着感：Fakemoon=○
Rei from Chiba=△

柔[illegible]軽量で[illegible]が調節できるようになっている

3D REVELATORは、エルザジャパンのビデオカードと組み合わせて使用することを前提に販売されている立体眼鏡だが、ドライバのアップデートによって、ダイアモンド・マルチメディア・システムズやクリエイティブメディアのRiva TNT／TNT2搭載カードなどと組み合わせても使える。サポートしているAPIはDirect3DとOpenGLの二つだが、OpenGLについては、同社のERAZOR Ⅲ／ⅢLT／ⅢProの3製品と組み合わせて使用することが条件となっている。製品はワイヤレスタイプ（実売価格1万1,800円）とケーブルタイプ（9,200円）の二つが用意されているが、評価に使用したのは後者だ。今回、四つの立体眼鏡をテストしたが、個人的にはこの3D REVELATORの装着感が最も気に入った。

実際にゲームをプレイしてみたところ、ノンインターレース方式によるゲーム画像の発色が良く、800×600ドットではちらつきも無かった。テストに使用したモニターの制限によって、1024×768ドット以上ではプレイできなかったが、メニューやコマンドの文字がつぶれることなく、通常の画像と同じフォントで表示されるため、非常に快適にプレイできた。ホットキーを割り当てることにより、ゲーム中に立体視のオン／オフが可能で、そのほか画面上に表示されるOSD（On Screen Display）メニューにより、各種調整も簡単に行うことができる。



プロパティーメニューの画面中央にゲーム名が並んでいるが、これはゲームごとの立体眼鏡の設定を保存したものである。あらかじめいくつかのタイトルがプリセットされているのがうれしい

主な仕様

製品名	3D REVELATOR ケーブルタイプ
メーカー名	エルザジャパン
対応API	Direct3D、OpenGL ※
対応ビデオカード	VICTORY Ⅱ、WINNER Ⅱ、Synergy Ⅱ ERAZOR Ⅱ／Ⅲ／ⅢLT／ⅢPro／X／X² Viper V550／V770／V770 Ultra Graphics Blaster RIVA TNT 3D Blaster RIVA TNT2／TNT2 Ultra
対応モニター	リフレッシュレート120Hz以上に対応したモニター
眼鏡のケーブルの長さ	350cm
実売価格	9,200円
問い合わせ先	エルザジャパン　TEL 03-5765-7391
URL	http://www.elsa.com/JAPAN/

※OpenGLはERAZOR Ⅲシリーズのみサポート

AGP-V6600 32MB SGRAM Deluxe　ユニティ



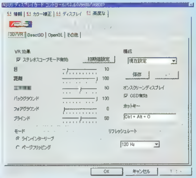


製品に付属する眼鏡の装着感:Fakemoon=○
Rei from Chiba=○
今回紹介した立体眼鏡4製品の中で最もサイズが大きい上、サイズが調整できないようになっているが、眼鏡をかけたその上からでも楽に装着することができる

マザーボードメーカーとして知られるASUSTek Computer社は、ビデオカードの製造にも力を入れている。製品ラインアップの中には、ビデオカード単体のパッケージのほかに、立体眼鏡(VR-100G)がバンドルされているタイプも用意されており、今回はGeForce 256搭載カードとVR-100GがセットになったAGP-V6600 32MB SGRAM Deluxeを使ってテストした。

ビデオカードのドライバソフトに立体眼鏡用のドライバも含まれているため、セットアップは非常に簡単で、立体視の調節はビデオカードのプロパティーメニューを開いて行うことになる。メニューの中の"オンスクリーンディスプレイ"の機能を有効にしておけば、ゲームのプレイ中でも微調整が可能だ。しかしながら、プロパティーメニューの中で、サンプル画像を見ながら設定することはできない。

製品に付属する立体眼鏡はサイズが大きめで、鼻の低い私にとっては引っ掛かりが悪い印象を持ったが、眼鏡をかけたその上から立体眼鏡を装着できるのが非常にうれしい。ゲームをプレイした感想としては、私の環境(PentiumIII 500MHz)では800×600ドットでのプレイが限界で、1024×768ドット以上に解像度を引き上げるとコマ落ちが激しく、快適にプレイできなくなるという印象を受けた。立体眼鏡はVsyncをオンにした(画面の描き換えを垂直同期信号に合わせた)状態で使用するため、GeForce 256搭載カードといえども、パフォーマンスが低下してしまう。



プロパティーメニューの左下にあるモードを変更することで、インターレース(ラインインターリーブ)とノンインターレース(ページフリッピング)の切り替えが可能。ゲームの種類に応じて最適な設定が選択できるのがうれしい

主な仕様

製品名	AGP-V6600 32MB SGRAM Deluxe
メーカー名	ASUSTek Computer社
対応API	Direct3D、OpenGL
対応ビデオカード	AGP-V6600 (GeForce 256搭載)
対応モニター	リフレッシュレート120Hz以上に対応したモニター
眼鏡のケーブルの長さ	190cm
実売価格	3万1,800円 (ビデオカードを含む)
問い合わせ先	ユニティ　TEL 03-3297-7401
URL	http://www.unitycorp.co.jp/

GA-3DGL／EX　アイ・オー・データ機器

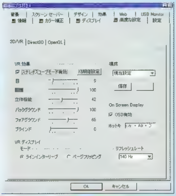




製品に付属する眼鏡の装着感:Fakemoon=×
Rei from Chiba=
眼鏡をかけたその上から立体眼鏡を装着する場合、ユーザーによってはフィットしない可能性もあるが、耳にかけるフレームの長さが4段階で変えられるため、ある程度は調節できる

4月に発売される予定の立体眼鏡で、アイ・オー・データ機器のRiva TNT2搭載カードGA-TNT232／PCI専用オプションと位置付けられている製品。仕様はASUSTek Computer社のものとよく似ているが、立体眼鏡のデザインはまったく異なり、スキー用のゴーグルのようなおしゃれな形状になっている。使用するユーザーの顔のサイズにもよるが、普段から眼鏡をかけている筆者の場合、どのように調整しても立体眼鏡がフィットせず、やや装着しにくいという印象を持った。対応APIがDirect3Dのみとなっているのも残念で、ドライバのアップデートでOpenGLがサポートされることを期待したい。この製品で最も注目される点が価格である。立体眼鏡単体の価格としては、3D REVELATORの9,200円も安いが、このGA-3DGL／EXはそれをさらに下回る6,800円(予価)となっている。実売価格は恐らく、GA-TNT232／PCI(実売価格2万3,800円)と合わせて3万円以下になると思われる。

ゲームを使ってテストしてみたところ、映像的にはASUSTek Computer社のAGP-V6600と基本的に同じだった。ビデオカードに搭載しているビデオチップが、一方がRiva TNT2、もう一方がGeForce 256と異なるが、立体画像に関しては差が見られなかった。描画モードは、インターレース(ラインインターリーブ)とノンインターレース(ページフリッピング)の両方が選択でき、自分の好みやゲームのジャンルに応じて切り替えられるようになっている。また、"オンスクリーンディスプレイ"の機能を使えば、ゲームプレイ中に立体効果の調節をすることが可能だ。



プロパティーメニューの調整項目はASUSTek Computer社のものとほぼ同じで、画面右中央にある"On Screen Display"を有効に設定しておけば、ゲームのプレイ中に立体視のオン／オフが設定できる

主な仕様

製品名	GA-3DGL／EX
メーカー名	アイ・オー・データ機器
対応API	Direct3D
対応ビデオカード	GA-TNT232／PCI(Riva TNT2搭載)
対応モニター	リフレッシュレート120Hz以上に対応したモニター
眼鏡のケーブルの長さ	390cm
価格	6,800円(予価、2000年4月発売予定)
問い合わせ先	アイ・オー・データ機器　TEL 076-260-1024
URL	http://www.iodata.co.jp/

FREX-VR System　フレックス・ジャパン・トレーディング



ヘッドマウントディスプレイの両サイドにはヘッドホンが付属する。3Dサウンドを組み合わせれば、究極の3D体験が可能になるはずだ



後頭部にはヘッドトラッキングユニットを装着する。このユニットはマウスの動作をエミュレートする装置だが、これによって自分の頭部の動きによるゲームプレイ中の視点変更が可能になる

FREX-VR Systemは立体眼鏡には違いないのだが、p.097～098で紹介した4製品とは異なり、眼鏡単体でディスプレイの機能を果たすヘッドマウントディスプレイ（以下、HMD）である。表示可能な解像度は640×400ドットから1024×768ドットまでで、3Dグラフィックを立体的に見せるだけでなく、通常のモニター代わりとしても使えるようになっている。立体眼鏡として使用するためには、FREX-VR Systemとは別に、ノンインターレース方式の立体眼鏡用ドライバとビデオカードを用意する必要がある。

さらに、同システムで最も注目すべき機能が“ヘッドトラッキング”というもので、自分の頭を上下左右に動かすだけでマウスカーソルの移動が可能になっている。例えば、「QUAKE Ⅲ ARENA」のようなマウスルックが可能なゲームでFREX-VR Systemを使用した場合、自分の頭を左に向けるとゲーム中の視点も左を向くことになり、ゲーム空間の中で、よりリアルな操作感が楽しめることになる。FREX-VR System に3D REVELATOR用ドライバとERAZOR Ⅲ Proを組み合わせて、「SOLDIER OF FORTUNE」（OpenGL対応）と「THIEF Ⅱ」（Direct3D対応）をプレイしてみたところ、3D空間の中で自分の頭の動きがそのまま視点の変更になるため、自分がゲームの世界に入り込んでしまったかのような錯覚を覚えた。さらに、立体眼鏡としての効果も得られるため、臨場感はさらに高まる。家庭で個人所有できる値段ではないが、ゲームメーカーなどがイベントでデモンストレーションを行うには最適なシステムだと思う。

主な仕様

製品名	FREX-VR System
メーカー名	フレックス・ジャパン・トレーディング
製品構成	i-glasses!×2液晶ヘッドマウントディスプレイ ヘッドトラッキングユニット ビデオスキャンコンバーター
解像度（リフレッシュレート）	640×400ドット（70Hz） 640×480ドット（60／72Hz） 800×600ドット（56／60／72Hz） 1024×768ドット（60Hz）
HMDのケーブルの長さ	540cm
価格	22万5,000円
オプション製品	FREX-VR Stand（1万9,800円） HMDのケーブルをつり下げ、体に絡まるのを防ぐ
補足	立体眼鏡として使用するためには、別途、ノンインターレース方式に対応した立体眼鏡用ドライバとビデオカードが必要
問い合わせ先	フレックス・ジャパン・トレーディング TEL 0722-27-6492
URL	http://www.frex.com/vr/

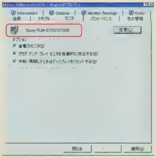
ヘッドマウントディスプレイでパソコンゲームは楽しめるのか？　PC Glasstronで検証



640×480ドット、800×600ドットに対応した30インチ相当のディスプレイとして使用できるPC Glasstron。ビデオ信号の表示も可能だ

ソニーのPC Glasstron（PLM-S700）は立体眼鏡ではなく、純粋なヘッドマウントディスプレイであるが、30インチ相当の大画面でゲームがプレイできるというユニークな製品であるため、ここで併せて紹介したいと思う。Windows 98からは普通のCRTディスプレイと同様にモニターとして認識され、最大解像度800×600ドット（85Hz）でクリアな映像が表示可能だ。音声入力端子も備え、眼鏡本体から引き出す仕組みのインナーイヤータイプのヘッドフォンが利用できる。装着感に関しては、眼鏡を使用する私が「さすが高級機」とうなるほどのフィット感だった。

今回は、Millennium G400 DualHeadのセカンダリーディスプレイとしてPC Glasstronを接続し、ゲームを使ってテストしてみた。0.7型のLCDモニターに表示されるのは立体映像ではないものの、眼前に繰り広げられる巨大なスクリーンでゲームをプレイする感覚は、まるでテーマパークのシアター風パビリオンをほうふつさせる。実際、「USAF」（p.101参照）をコックピット描画なしの視点でプレイしてみたところ、パイロットゴーグルを装着しているかのような気持ちになった。また、「UNREAL TOURNAMENT」では敵を追跡するシーンで、本当に3D空間の中を走っているような感覚が味わえた。あえて難点を挙げるとすれば価格（標準価格29万8,000円）で、ゲームと組み合わせてこういった製品が気軽に購入できるようになってほしいものだ。



Windows 98と組み合わせて使用する場合、プラグアンドプレイでPC Glasstronを自動検出することが可能。また、Millennium G400 DualHeadを使用すれば、通常のモニターとゴーグルの両方が併用できるので最適な組み合わせとなるだろう

主な仕様

製品名	PC Glasstron（PLM-S700）
メーカー名	ソニー
液晶パネルのサイズ	0.7型（832×624ドット）
虚像サイズ	約30型（1.2m先、832×624ドット時）
解像度（リフレッシュレート）	640×480ドット（60／70／72／75／85Hz） 800×600ドット（56／60／72／75／85Hz）
補足	ステレオインナーイヤー型ヘッドホンが付属
価格	29万8,000円
問い合わせ先	ソニーお客様ご相談センター TEL 03-5448-3311
URL	http://www.sony.co.jp/

ここで紹介した二つのヘッドマウントディスプレイは、眼鏡というよりは頭にかぶるように装着するため、普段から眼鏡をかけている方でも、問題なく着けられます

追力ある立体効果が楽しめる

お勧めゲームレビュー

立体眼鏡は、サポートしているAPIさえ合えば、基本的にどのような3Dゲームでもプレイできるが、ここでは立体効果がはっきりと見られるお勧めタイトルを4本ピックアップした。これらのゲームを実際にプレイして、どのようなビジュアルが楽しめるのかを紹介しよう。なお、テストにはエルザジャパンの3D REVELATORとERAZOR Ⅲ Pro(Riva TNT2 Pro搭載)を使用した。

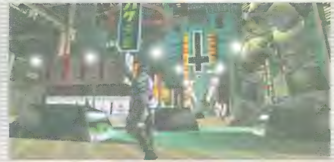
SLAVE ZERO

対応API:Direct3D、Glide

立体効果をオンにして「SLAVE ZERO」をプレイした場合、いちばん効果が表れるのは、ゲーム開始直後やミッション間に挿入されるムービーだ。キャラクターの重なり具合によって奥行き感がはっきりとするため、プレイヤーを夜の市街地に引き込み、ゲームを盛り上げる。

都市空間の中を動き回って敵ロボットをけ散らすゲームだけに、立体視によってビル群の遠近感が非常に良く体感できる。敵と遭遇したときも、相手が発射したミサイルとの距離感がつかみやすいため、着弾する直前で攻撃を避けることが可能だ。3D対応サウンドカードと組み合わせると、さらに立体感が増すことも付け加えておきたい。

SLAVE ZEROや「トゥームレイダー:ラスト レベレーション」などのタイトルは、シンプルなアクションが売りで画面に表示される文字情報が少ないため、インターレース表示による3Dグラス(eyeSCREAM)でもじゅうぶん快適にプレイできる。



ゲーム本編は言うまでもなく、リアルタイムに描画されるムービー画面でも迫力ある立体効果が見られる



UNREAL TOURNAMENT

対応API:Direct3D、OpenGL、Glideなど

3Dシューティングでマルチプレイをする場合、敵の位置を正確に把握する必要があるが、立体眼鏡を使うと、敵と自分との相対的な位置が非常に分かりやすくなる。だれがどの位置から自分を狙っているのかがリアルに伝わってくるため、近くにいる敵から冷静に倒していくことも可能だ。特に、上のフロアから下の敵を見下ろして、Sniper Rifleで敵を狙撃する際に、立体視が役立つ。

「UNREAL TOURNAMENT」は、ステージごとに多彩なオブジェクトが用意されているため、立体眼鏡で3Dオブジェクトの映像美を堪能するのに最適だ。ただし、あまり解像度を高くすると、フレームレートが激減して動きが遅くなるため、800×600ドット以下でプレイするのがよいだろう。

UNREAL TOURNAMENTのような3Dシューティングでは、ゲームプレイ以外にチャットによるコミュニケーションも楽しみの一つである。インターレース表示の立体眼鏡ではどうしてもフォントが見えにくくなるため、ノンインターレース表示可能な製品(3D REVERLATORなど)をお勧めしたい。



敵が自分に向けて放つレーザー光を立体眼鏡で見ると、[illegible]力が増す



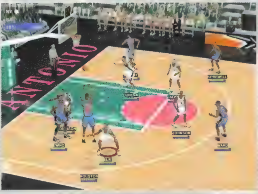
3Dシューティングで[illegible]が多くなるため、文字[illegible]

NBA LIVE 2000

対応API：Direct3D

モーションキャプチャーによるリアルな動きを見せる10人のプレイヤーが、コート上に入り乱れ、立体視で迫力あるシーンが楽しめるバスケットボールゲームだ。プレイ中には、画面に選手の名前が表示されるが、この名前表示はZ軸のパラメータを持っていないため、立体眼鏡で見ると画面のいちばん手前に浮き出るように見えて不自然である。しかし、オプション設定で名前表示を消すことで、すっきりとしたビジュアルになる。

オールコート表示でゲームをプレイした場合、立体眼鏡の効果がそれほど感じられないが、選手がアップで表示されるリプレイシーンでは迫力ある立体効果が確認できる。このゲームはリプレイ機能が充実しており、試合途中でも好きな角度からリプレイが楽しめる。そのため、お気に入りの選手がパワーダンクを決めたときなどに、あたかもゴールの真横に浮いて観戦しているかのようなベストポジションで試合を観戦することができる。もちろん自動的にリプレイが挿入されるときにも、迫力ある映像を堪能することができる。





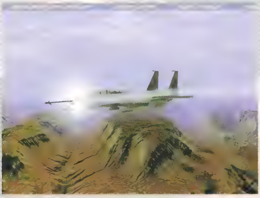
USAF

対応API：Direct3D、Glide

上空では雲や地上の風景しか見えないが、意外に立体視が効果的に見られる。コックピットの計器類とキャノピー外の風景の描画が予想以上にスムーズで、まさにコックピットに座っているかのような臨場感が得られる。レーダー計器などの一部で、文字が浮かび上がる不自然さを感じだが、プレイする上で問題はなかった。

フライトシミュレーターは、第3者視点で自機を眺めることができるのが魅力の一つだが、地面すれすれで飛行したときや、峡谷をまたぐように飛行したときに、立体眼鏡ならではの立体感が楽しめた。さらに1人称視点では、地面近くで本当に飛行機の窓からのぞき込んでいるような錯覚を覚えるくらいだ。計器を見ながらの飛行、もしくはパネルの操作が重要なフライトシミュレーターでは、ノンインターレース表示が望ましいが、そうなると高解像度でゲームが表示できない私のモニター（17インチ）がすこし恨めしく思えたタイトルでもあった。





立体眼鏡で快適にゲームをプレイするために　最低限気を付けておきたいこと

すでにインストール済みのゲームタイトルで、立体眼鏡を使用する場合、次の点に注意しておきたい。まず自分のディスプレイに立体眼鏡を組み合わせた場合に、どこまでの解像度、リフレッシュレートが設定できるのかを確認した後、最初は立体眼鏡の機能をOFFにしておく。次にゲームを起動して、解像度設定を立体眼鏡で表示可能なレベルまで下げる。普段は1024×768ドットで遊んでいたとしても、ディスプレイのリフレッシュレートの限界によって、立体眼鏡では800×600ドット以下でしか遊べない場合、いつもの設定でゲームを起動するとマシンがフリーズしてしまう危険性がある。立体眼鏡の中には、Direct3D対応ゲームを起動させた場合に、デフォルトで立体効果をONにしてしまうドライバを使っていることがある。ゲームがうまく起動できないと思ったら、立体視をオフにした上で、ゲームの解像度を落としてみるとよいだろう。

MSN Gaming Zone 定点観測

Gamer's BATTLE

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

アラビアマップを使用した AOKの高度な対戦方法教えます

現在、MSN Gaming Zoneでは、「Age of EmpiresⅡ:The Age of Kings」を楽しむ中級以上のプレイヤーの間で、一味違った対戦方法に人気が集まっている。それは、マップに"アラビア"を選択し、ゲームの種類を"チェックメイト"にした、"アラキン"(アラビアキングの略)と称されるゲーム設定での対戦だ。今回は、アラキンの特徴と、その設定で効率よく進化させていく方法を紹介しよう。

文・中島

独自の進化方法が要求されるアラビアマップ

「Age of EmpiresⅡ:The Age of Kings」(以下、AoK)には、マルチプレイ用のマップが15種類用意されている。そのうち、"アラビア"と"深い森"には海洋がなく、陸地のみで構成されているため、AoKで進化の要(かなめ)となる海洋での食糧確保がまったくできない。すなわち、一般的な進化方法が当てはまらないので、これらのマップでは独自の進化方法が要求されるのだ。

陸地のみでの進化は、海洋での食糧確保を併用したときの進化に比べて時間がかかる。ただし、ゲームの種類に"チェックメイト"を選択すれば、短時間で決着をつけることができる。通常の設定では、初期には町の人が3ユニット、斥侯が1ユニット用意されているが、チェックメイトでは、町の人が10ユニット、斥侯が1ユニット用意される。それに加えて、"王"のユニットと王の住む城も設置されている。つまり、これだけそろっていれば、序盤に町の人を生産する必要がないので、通常のマルチプレイと大差のないプレイ時間で1ゲームを終了させることができるのだ。チェックメイトは、アラビアマップと相性がいいと言えるだろう。



アラビアは、障害物は皆無と言えるほど、何もない砂漠地帯のマップである。8人で対戦した場合、このような配置でスタートする

中・上級プレイヤーもてこずる難しいゲーム設定

アラビアマップでは、敵陣と自陣の間に障害物が少ないということが特徴となっている。そして、障害物が少ないために、攻守共にメリットとデメリットが存在するのだ。陣地の周りが開けているので、攻める側からすると、攻めやすい気がする。しかしながら、違った観点から見ると、攻めにくい地形とも考えられる。例えば、ある一方から攻めていき、逆サイドから奇襲するといった奇策も取りやすいが、逃げ道も多く存在するため、あと一押しができずに敵に逃げられてしまうということがあるのだ。

逆に、防戦になった場合は、防衛ポイントが広範囲に及ぶため、かなりうまく立ち回らないとあっさり壊滅してしまう。また、前線で攻め込んでいるすきに、別のサイドから自陣に入り込まれ、カウンターを食らってしまうこともある。つまり、押され気味の戦局をひっくり返すことが可能なので、中・上級クラスのプレイヤーが簡単に敗北することがあるのだ。

アラキンの面白さについては、さまざまな見方ができる。プレイヤー間にスキル(腕前)の差があっても、この対戦方法では、その差が反映されにくい。どっちに転ぶか分からないという、結果の見えない対戦を楽しめるという点が、大きな魅力ではないだろうか。



周縁に海がないため、ぎりぎりまで土地を有効利用できるのが、このマップの特徴である。テクノロジーの開発を行う機関は、このような場所に建設すれば、破壊される可能性が少しは低くなる

GROUND

アラキンでの進化方法と戦術のポイント

Step 1 初期配置されたユニットでやるべきこと

初期配置されているユニットが通常より多いため、進化をする際にはやるべきことも多い。初期資源が変更される中国とペルシアの2文明を除くと、500の食料と150の石が与えられているので、食料のすべてを町の人の生産に使う。そして、最初に用意されている町の人10ユニットをすべて木の伐採に充てよう。

Step 3 基本戦術：マップの周縁から攻め上がれ

攻め入るときのユニット構成は一般的なもので構わない。ただし、攻めるポイントとして、中央の確保にはそれほどこだわる必要はない。アラビアでは、領土となり得る土地はあり余っているのだ。中央への進出は大々的に行わず、マップの周縁から相手側に攻め入るのが基本である。



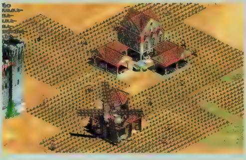
アラビアでは中心部を避けて戦われることが多い。敵陣との間を隔てる障害物が少ないので、直接敵を攻撃しにくいためだ

通称"ばか馬"と呼ばれる、多数の近衛騎士による攻撃。マップの周縁から回り込んで、敵陣の中心部を直接狙っていく戦法だ。障害物の少ないアラビアでは脅威となる

Step 2 序盤の進化の進め方

町の人が生産できたら、数ユニットを金や石の採掘に向かわせ、同時に序盤で必要な各種育成所、伐採所や採掘所を順次建設させよう。序盤に食料が500あるために、時代の進化に必要なものだけを建設して、あせって領主の時代に進化しない方が良い。次の時代に進化するには、プレイ時間にすると2分程度必要となる。そして、進化を開始すると、町の人をまったく生産できなくなる。そうなると、資源の採取スピードが大幅に遅れるのだ。序盤は、町の人を増やすことを第一に考えた方が、"太い"(AoKでの呼び方で、じゅうぶんな生産力を持っていること)進化をすることができるのだ。

また、食料確保のメインとなる畑は、通常の1.5〜2倍を目安に設置していこう。初期に与えられた城があるために、太い進化が行えれば、城主の時代から帝王の時代へはスムーズに移行することができる。

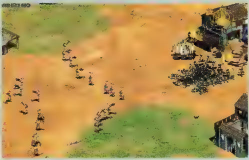


陸上以外に食料を確保できるところはないので、畑は通常よりも多く設置し、常にじゅうぶんな量を得られるようにしておきたい。また、畑を多く生産するために、木も確保しておこう

Step 4 上級戦術："裏小屋"を狙い、チームで連携を取れ

アラビアマップで特に有効なのが、"裏小屋"と呼ばれる戦法だ。裏小屋とは、自陣と敵陣が向き合っているとして、敵陣後方の視界ぎりぎりの所に育成所や町の中心といった拠点を築き、敵の警戒が薄い場所から奇襲するという戦術である。ゲーム中盤で戦闘する場所がほぼ決まってくる時間帯か、思い切ってゲーム序盤に仕掛けると、かなり効果的だろう。中級以上のプレイヤーであれば、この裏小屋という戦術を行う可能性は高い。自分の陣地周辺にタワーをまばらに建て、裏に回られないように警戒しておこう。

また、チーム戦の場合、アラキンの設定で勝つために最も必要なことは、チームの連携プレイである。状況を報告するために、常にチャットで連絡し合うようにしたい。さらに、味方陣営に育成所やタワーを建設して、周りの状況を把握しておくことも必要である。アラビアマップでも、他のマップと同様に石の絶対量は少なめである。従って、石を必要とする建築物(壁など)は、計画的に設置していこう。



開けた土地を生かしたフォーメーションを使った戦術も、アラビアでは可能である。チーム戦では、当然のことながら、プレイヤー同士で息を合わせた方が勝利に近づける

チェックメイトでのTips

王を偵察に回すことができる？

チェックメイトで登場する王は、攻撃力を持っていない代わりに、異常に足が速いという特徴がある。そのため、スタート直後に、自分の陣地周辺の偵察を王にやらせるという戦術もある。間違っても、マップ全体の偵察を王にやらせてはいけない。あっという間に倒され、ゲームオーバーになってしまうだろう。

戦術としては、王は町の中心や城など、比較的生き残りやすい場所に駐留させておく。このとき、集合ポイントを味方の城や町の中心に設定しておくと、仮にこれらの駐留場所が破壊された場合、王は自動的に移動してくれる。

まだじゅうぶん戦えるというときに王が倒されてしまい、ゲームオーバーとなると、非常に悔しい思いをする。ゲーム中は、王のことを忘れてしまいがちだが、劣勢になったときにすぐ避難させられるように気を配ることが大切だ。



王をうまく生かすことによって、戦況は変わってくる。アラキンの戦術においては重要なポイントだ

スペースコンバットシミュレーション Allegianceのオープンベータテスト速報

2000年春に発売が予定されている「Allegiance」のオープンベータテストが開始された。今までのスペースコンバットシミュレーションとは一味違ったマルチプレイが楽しめるタイトルである。現段階では、パッチが当たることによって、ゲームバランスが頻繁に調整され、新しいユニットも追加されている。本誌が発売されるころには、最終調整に入っているはずであろう。今回は、オープンベータテストで得た情報を基に、Allegianceの特徴を紹介していくことにする。

ゲームの勝敗を決定付けるのは コマンダーの力量とチームワーク

「Allegiance」は、100人規模での対戦が行えるオンライン専用ゲームである。大規模なマルチプレイが楽しめるタイトルというと、「ULTIMA ONLINE」「EVERQUEST」「Asheron's Call」といった完全オンラインRPGを思い浮かべる人が多いだろう。実際のところ、RPG以外のジャンルでは、ゲームシステム上の問題もあり、大規模な対戦が行えるゲームは少なかったのだ。

しかしながら、2000年になって、状況は変わりつつある。Verant Interactive社の「SOVEREIGN」や、エレクトロニック・アーツの「WORLD WAR」(共に戦略シミュレーション)など、RPG以外のジャンルにおいても、大規模なマルチプレイに特化したタイトルの開発が進められているのだ。今後、この傾向はますます強まることが予想されるが、Allegianceは、その先陣を切る形でリリースされるタイトルだということが言える。

Allegianceを従来のゲームジャンルにうまく当てはめることは難しい。一言でいうと、"アクション要素と戦略要素が融合したスペースコンバットシミュレーション"ということになるだろう。この二つの要素が高いレベルで融合している点が、Allegianceの特徴である。

では、具体的に、ゲームシステムについて解説していこう。Allegianceでは、複数のプレイヤーでチームを編成し、最大6チームに分かれて対戦することができる。プレイヤーは、チームとして、"The Bios""The Iron Coalition""GigaCorp"という三つの勢力のいずれかを選択する。各勢力には、独自のテクノロジーやユニットがあり、選択した勢力によって若干プレイスタイルが変わるという仕組みになっている。



ゲームに参加しているプレイヤーの状態がリストで表示される。コマンダーは、逐一チェックしておかなければならないが、アタッカーも時々チェックして、ゲーム全体の状況を把握しておいた方が良い

ゲームを開始する際には、各チームに必ずコマンダー(司令官)がいなければならない。コマンダーは、チーム全体をまとめ上げるという役割を担い、戦略面における作業をすべて任される。そして、コマンダー以外のプレイヤーはアタッカーとなり、機体(コマンダーが開発したものもある)を操って戦場にいる敵を粉砕していく。また、コマンダーはアタッカーを兼ねることもできるため、チームの人数が少ない場合、前線に出動して敵を倒すということもできる。

このように、Allegianceは、コマンダーの力量が非常に重要視される。同時に、アタッカーは、チームワークを大切にし、コマンダーの戦術を理解した上で、宇宙空間で戦わなければならないのだ。Allegianceの面白さは、この部分に集約されるだろう。



宇宙空間が舞台となっているので、画面自体は割と地味である。ただし、今後多くのプレイヤーが入り乱れたときには、派手な戦闘シーンが期待できるかもしれない



機体が破壊されてしまっても、ゲームオーバーにはならない。Eject Pod(脱出ポッド)へ入ってStarbaseまでたどり着くか、Eject Podが破壊されてしまうと、新たに出撃することができる。倒した数と倒された数は、随時記録されている

ベータテストでは20~50人程度での対戦が最も多い

MSN Gaming Zoneで行われているオープンベータテストに参加してみたところ、通信遅延の問題があるため、原稿執筆時(2000年2月下旬)の段階では、多くの対戦が20~50人程度で行われていた。これだけの大人数が集まると、1ゲーム当たりのプレイ時間が長いと思われるだろう。実際のところ、決着までには1時間から1時間30分くらいかかっている。11種類用意されたマップの規模によっても対戦時間は変わってくるが、比較的短時間でゲームが終了する小規模なマップでの対戦が好まれているようだ。

なお、Allegianceには、トレーニングモードが用意されているが、英語の音声のみでの解説となっている。ヒアリング能力を要求されるのが、日本人にとっては残念な点であろう。ゲームの雰囲気をつかむだけであれば、アタッカーとして対戦に参加するのもいい。コマンダーからの指示を守り、目の前の敵を撃破しているだけでも、じゅうぶん楽しむことができるからだ。ゲームに慣れてきたら、テクノロジーやユニットに関する知識をある程度身に付け、コマンダーにトライしてみるといいだろう。

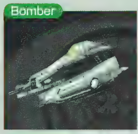
Allegianceに登場する主なユニット

Scout



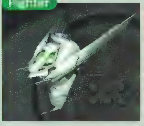
ゲームスタート時から使用できる、索敵がメインとなるユニット。Probeという索敵衛星を搭載しており、マップ各所にそれをばらまくことで敵を探知する

Bomber



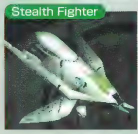
OutpostやMother Shipなどの巨大なユニットを破壊するために使用される。破壊力が優れている反面、速度が遅く、護衛が必要となる

Fighter



序盤でアタッカーの主力となるユニットの一つ。ブースター(加速装置)で敵のミサイルを避けることもできるようになる。搭載するミサイルは、テクノロジーの開発によって強化できる

Stealth Fighter



Fighterと同様によく使用されるユニット。ステルス能力があり、敵から見えなくすることができるため、MinerやProbeを破壊するのに効果的だ。また、相手をかく乱するためにも使用される

搭乗できる機体は約20種類

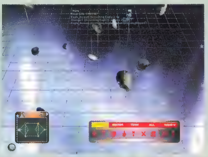
Allegianceでは、登場するユニットやテクノロジーの数が比較的多い。また、ツリー状となっているテクノロジー開発では、コマンダーの個性を反映できるというのが、このゲームの面白みでもある。種類の異なるさまざまな機体を開発したり、ある機体を短時間で集中的に作り出すといったように、戦略面でコマンダーの特徴が出せるのだ。

アタッカーが搭乗できる機体は、約20種類用意されている。ゲーム初期では、索敵の目的で開発された"Scout"と"Patroller"しか搭乗できないが、ゲーム後半には"Crusader"といった強力で巨大な機体に乗り込むことができる。

なお、同種のユニットでも、勢力が違えば、最大スピードや旋回といった性能が異なっている。勢力を選択する際には、そのあたりの違いに注意しておきたい。

これらの兵器やユニットを開発／作成するためには、"Credits"と呼ばれる貨幣が必要となる。Creditsは"Miner"(資源採掘船)を使用して採掘するが、マップ上にランダムで配置される"Cash"をアタッカーが収集することでも得られるようになっている。

最終的なゲームの勝敗は、敵の基地(Starbase)をすべて破壊することで決まる。巨大な戦艦と数多くの護衛機で、敵の基地に突入するときの高揚感を味わえば、Allegianceの魅力が分かるだろう。



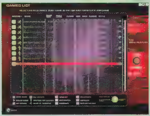
この画面で、アタッカーの動きの指示やゲーム全体の状況を把握することができる。基本的には、コマンダーは出撃せず、戦略を組み立てることに専念した方が良い



ゲーム中盤に出現した、敵側の"Light Crusader"。Fighterクラスのユニットが数機いなければ、太刀打ちできないほどの耐久力と攻撃力を持っている

ゲーム開始までの流れ

ゲームリスト



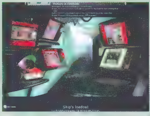
オープンベータテストのゲームに参加するためには、まず、MSN Gaming Zoneで行われているゲームリストが表示されるこの画面を選択する必要がある。ゲームの途中で参加することも可能となっている

チームロビー



ゲームに参加すると、チームロビーに入る。この画面で、どのチームに入るかを決定する。ただし、人数に差がある場合、人数が少ないチームにしかジョインすることができない

ベース



アタッカーで参加した場合は、右下の"Ship's loadout"をクリックし、搭乗する機体を選択する。その後は、広大な宇宙空間へ出撃することになる

猛者たちが日々対戦している Zoneのテーブルゲーム

Gamer's BATTLE GROUNDでは、これまで「Asheron's Call」や「Age of Empire II：The Age of Kings」を何度か取り上げてきた。しかし、MSN Gaming Zoneでは、このような市販ゲームのほかに、無料で楽しめるテーブルゲームも用意されている。今回は趣向を変えて、Zoneで遊べるフリーゲームについて紹介していこう。

トーナメント勝者には商品も用意される

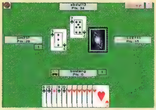
MSN Gaming Zone(以下、Zone)では、無料で遊べるテーブルゲームが数多く用意されている。「Hearts」「Bridge」などのカードゲームや、「Backgammon」といったボードゲーム、日本のプレイヤーを意識したと思われる「Go」(碁)など、種類も多岐にわたっている(残念ながら、将棋はない)。

時間帯にもよるが、人数が多いときには、これらのテーブルゲームのプレイヤー数は、1タイトル当たり5000人以上集まることがある。人気が高いのは、Backgammon、Hearts、Spadesなどで、常に大勢のプレイヤーが訪れているため、対戦相手には困らない。また、人気の高いゲームでは、定期的にトーナメント戦が開かれ、上位入賞者には商品が用意されるという特典もある。これらのテーブルゲームは、1MBにも満たないデータをダウンロードするだけで、すぐに始められる。ゲームセンター感覚で、気軽に始めてみよう。

代表的なテーブルゲーム4タイトル

Hearts

4人でプレイする古典的カードゲームの一つ。プレイヤーは、親が出したカードと同じマークのものを出していき、カードが出そろった時点でいちばん強いカードを出した人が場のカードを集める。ハートのカードとスペードの12に点数が設けられており、点数が低いプレイヤーが勝利するというルールだ。特別なルールとして、すべてのハートのカードとスペードの12を集めると、ほかのプレイヤー全員に26点ずつ加算させることができる。



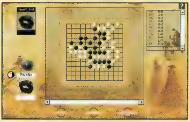
Chess

日本の将棋に似た、世界的に有名なボードゲーム。6種類ある16個のこまを動かし、キングを取ったプレイヤーが勝ちとなる。Zoneでも多くの人が集まっており、かなりの腕前のプレイヤーもいるようだ。"人間とコンピューターがチェスで対戦して、どちらが強いか"といったニュースがよく聞かれるが、Zoneではコンピューターと対戦することはできない。



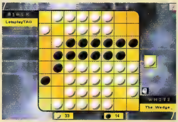
Go

日本では将棋と並んで人気が高い娯楽。マス目を引いた碁盤に白と黒の石を並べていき、領地を獲得していくゲームである。Zoneでは、驚いたことに、日本人以外のプレイヤーが大多数を占めている。気になる腕前は、千差万別といったところである。



Reversi

8×8のマス目上のボードに石を置いていく。自分の石で、敵の石を縦・横・斜めに挟むと、プレイヤー自身の石となる。最終的に、ボード上に残った石の多さで勝敗が決まる。つまり、オセロと同じルールである。手軽に遊べる半面、奥が深いために、強いプレイヤーにはなかなか勝つことができない。



Zoneで対戦できる市販ゲームの人気

Zoneでは、Asheron's CallのようなZone専用ゲーム以外のタイトルにも、対戦サーバーが用意されている。このコーナーで紹介しているAoKは、Zoneのプレイヤー人口数で1、2を争う人気タイトルだが、それ以外にも、多くのタイトルで対戦が盛り上がっている。

市販ゲームで人気が高いものは、「RAINBOW SIX」(以下、R6)「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」(以下、RS)「Age of Empire」「Age of Empire:The Rise of Rome」「MECHWARRIOR 3」などである。これらの中には、対戦しようとしても、満員となってロビーに入れないほど人気が高いものもある。R6は、続編のRSが発売されているにもかかわらず、いまだに人気は続編を上回っている。また、「Combat Flight Simulator」(1998年発売)、「QUAKE II」(1997年発売)など、発売から時間が経過したタイトルでも、人気トップ10のランキングに入るものもある。

これらのタイトルを見ると、Zoneでは、長く遊べるタイトルというものが確実に存在していることが分かるだろう。MODやオリジナルの機体といった追加キットを導入したり、プレイヤー同士で新しい遊び方を生み出したりして、各プレイヤーが工夫を凝らして楽しんでいるようだ。

海外産のパソコンゲームを手軽に購入する方法

海外の通販サイトに頼らなくてもOK 直輸入版を入手できるお店を紹介

直輸入タイトルを扱う秋葉原のしにせショップ

「DIABLO」が大ヒットして以来、輸入ゲーム市場は拡大し、今では海外で人気の高いゲームのほとんどが、日本での正規代理店経由で国内販売されている。日本語マニュアル付きの英語版に加えて、ゲーム中のメッセージが完全日本語化されたタイトルも数多く発売されるようになった。

しかし、それでも英語版の直輸入タイトルは、いち早く入手できることや、日本では発売されないケースが多々あることから、根強い人気があるようだ。こうした直輸入版タイトルを入手するには、どうすればいいのだろうか?

確実なのは、直輸入タイトルを扱っているお店で購入することだ。秋葉原には数件の直輸入ゲームショップがあるが、その中でも「OVERTOP」は、古くから直輸入タイトルを扱っている。もともとは、パソコンとコンシューマー機の海外タイトルを扱っていたのだが、現在は直輸入版と日本語版両方のパソコンゲームと、各種ハードウェアを販売している。最新のパソコンゲームは高スペックのマシン環境を要するものが多いため、ゲームソフトを買うときに、そのゲームを快適に遊ぶためのハードウェアも同時にそろえられるというわけだ。



OVERTOPゲームソフト担当の杉本氏の話では、同店で販売しているタイトルの英語版と日本語版の比率は6:4で、直輸入タイトルがわずかに多いそうだ。OVERTOPは海外のバイヤーと契約しており、インターネット情報やユーザー間での前人気、雑誌の記事などを参考にして新作ソフトを手配している。アメリカで発売されるタイトルの場合、ほぼ7日から10日後には店頭に並んでいるそうだ。入荷数は、1タイトルにつき数十本、人気タイトルであれば数百本にもなるという。新作タイトルの入荷は、通関手続きの関係で火曜日と土曜日が多い。掘り出し物や人気のタイトルを手に入れるには、この両日が狙い目だろう。



ちなみに、閉店は午後8時と、秋葉原のお店にしては遅めなので、夕方から夜にかけては、会社帰りのお客さんでにぎわっている。

オンラインショップでの通信販売もかなり便利

遠かったり忙しかったりと、さまざまな理由から直輸入ショップへ行くのが難しい人は、インターネット通販を利用するといいだろう。最近は、海外直輸入タイトルを購入できる日本国内のオンラインショップが増えてきている。為替レートによっては、海外のショップの方がゲームソフト自体の値段は安いかもしれないが、その分、送料や梱包手数料が高かったり、商品が届くまでに時間がかかったりすることもある。日本語での注文や問い合わせが可能な点や、不良品が届いた場合のアフターケアなども考慮すれば、日本のショップの方が安心できるだろう。以下に、お勧めのオンラインショップを紹介する。

LASER5



購入できるゲームタイトルがとても多く、直輸入盤も日本語版も注文可能。ゲームタイトルは、ジャンル別にリスト表示される。マザーボードやCPU、ビデオカードなど、各種ハードウェアも豊富に扱っている。決済方法は、代金引換、クレジットカード(VISAまたはMASTER)、銀行振込、現金書留から選択。送料は一律800円(税別)となっており、まとめ買いするとお得だ。商品発送にはヤマト運輸を利用しているので、注文から1週間後以降の日であれば、配達日を指定できる。

http://www.laser5.com/

オーバートップ



店頭と同様に、ゲームソフトやハードウェアを販売している。ゲームソフトは直輸入盤のほかに、正規輸入版や日本語版も購入できる。日本語版のほとんどは発売前の予約も可能で、発売日に確実に入手したい人にはうれしいサービスだ。直輸入版については、入荷時期や価格が決まっているものや人気タイトルに限り、予約を受け付けている。発売までに価格変更があった場合は電子メールで通知され、同意できなければキャンセルしてもOK。決済方法は、代金引換または銀行振込(予約購入は代金引換のみ)。代金引換の手数料は400円以上。送料は、ゲームソフト3本までで700円〜1,200円(地域別)。

http://www.messe-sanoh.co.jp/over/overtopindex1.htm

プチモール



直輸入ゲーム専門のサイト。人気タイトルが豊富にそろえられており、ジャンル別に分類されている。リストにないタイトルも、発注すれば取り寄せてくれる。また、新着情報として、入荷や発送の状況が小まめに報告されているのもうれしい。IDとパスワードによる顧客管理方式を採用しているため、2回目からの注文では操作が簡略化されるほか、注文状況や過去の購入履歴がいつでも参照できる。配送と決済方法には郵便局の郵パックを使用していて、送料は610〜800円。代引き手数料は320円だ。速達も要請できる。

http://www.petty-mall.com/

メディアアイランド



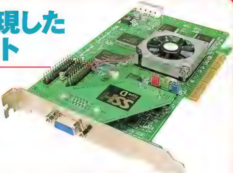
輸入CD-ROMの専門店で、DVDも販売している。各タイトルの詳細情報がしっかり書かれているほか、体験版ダウンロードサイトへのリンクや、ゲーム情報サイトでの評価、動作環境、スクリーンショットなど、購入する際に知りたい情報が網羅されている。決済方法は代金引換、銀行振込、Smash(クレジットカード決済)から選択。送料は860円以上。ただし、ゲームソフトを1万円以上購入すると送料が無料になる。

http://www.kitt.com/kitt/

VIDEOCARD

カノープスから、DDR SGRAMを採用したGeForce 256搭載カードSPECTRA 7400DDRが発売された。SDRAMを搭載した前モデルSPECTRA 7400は、2000年2月号のベンチマークテストで抜群の性能と安定性を示し、他社製品との違いを見せつけたが、DDR版ではどうなのか。SPECTRA 7400とSPECTRA 7400DDRの二つを使って、パフォーマンス比較を行ってみた。 文／tak

高いパフォーマンスと安定した動作を実現した SPECTRA 7400DDRの実力をテスト



SPECTRA 7400(SDRAM版)の製造は完了し、今後はこのDDR版がカノープスの看板ビデオカードとなる。価格はオープンプライスだが、実売価格は4万円前後

300MHz以上のメモリークロックで動作するDDR版SPECTRA 7400

SPECTRA 7400DDR(以下、DDR版)はビデオメモリーとして32MBのDDR SGRAMを搭載しているが、そのほかの仕様についてはSPECTRA 7400(以下、SDRAM版)とほぼ同じである。もちろん基板のデザインは変わっているが、Super Cool Fan(大型ファン)やAdvanced Power Supply(外部拡張電源)といった、ビデオカードを安定動作させるための装備はそのまま受け継いでいる。カノープス独自のSSH(映像信号のクオリティーを保つためのボード設計)やDFSテクノロジー(ハイエンドディスプレイ向けのフィルター設定)も健在だ。ドライバや設定ユーティリティーはSDRAM版と同じものが使われているが、DDR版のパッケージにはHardware T&L対応ゲーム「SUPREME SNOWBOARDING」(ゲームの内容については、2000年3月号のp.051を参照)が付属する。

DDR版とSDRAM版を比較すると、搭載しているメモリーにしか違いが見られないが、この違いによってパフォーマンスは大きく変化するはずだ。2000年2月号のVIDEOCARD MANIAXで、SD RAM版は競合製品を大きく引き離すクロックアップ耐性を持つことを確認している。そのため、今回テストするDDR版でもこのクロックアップ耐性の高さが受け継がれていることを期待しつつ、まずはクロックアップのテストを行ってみた。

動作クロックの設定は「PowerStrip」(2000年1月号のp.101を参照)を用いた。動作クロックの上限値の判定基準として、Windows 98の動作に少しでも異常が見られたらNGとした。結果はSDRAM版でコアクロック155MHz、メモリークロック223MHz、DDR版がコアクロック140MHz、メモリークロック340MHzまで引き上げることができた。コアクロックでDDR版が負けているが、これは同じGPU(ビデオチップ)でも個体差があるため、このような差が表れたものと思われる。また、後述する一連のベンチマークテストの最中に、SD RAM版をコアクロック155MHz、メモリークロック223MHzで動作させた際、一度だけハングアップしてしまった。そのため、ベンチマークテストはコアクロック150MHz、メモリークロック220 MHzに落として再度テストを行った。

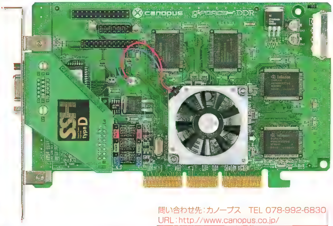
そもそもスペック上では、SDRAM版は5ns(ナノセカンド＝10億分の1秒)のICを使用しているため、動作クロックは200MHzが限界だと思われる。一方、DDR版は6nsのSGRAMであるため、166MHz×2＝333MHzが限界のはずだ。どちらもスペックを上回るクロックで動作しているため、当然ながら、テストに使うビデオカードによってばらつき(当たり外れ)がある。従って、評価結果はあくまで、参考程度にとどめておいていただきたい。それと同時に、クロックアップによる動作は、メーカーの保証外であることも承知していただきたい。

QUAKE Ⅲのフレームレートが SDRAM版の1.4倍を記録

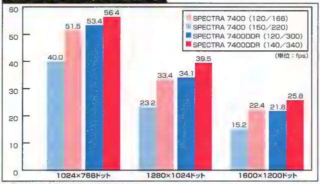
続いてベンチマークテストの結果を見ていこう。テストは、「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)「3DMark2000」「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)の三つを使って行った。計測環境は、CPUがPentium Ⅱ 450MHzとやや非力ではあるが、Hardware T&Lの効果を試すのには最適だろう。

QUAKE Ⅲ ARENA

QUAKE Ⅲについては三つの解像度でテストを行い、ビデオメモリーと解像度の違いが、パフォーマンスにどのような影響を与えるかについ



QUAKE Ⅲ ARENA(32ビットカラー)



計測環境：CPU　Pentium Ⅱ 450MHz、メモリー／128MB、OS／Windows 98+DirectX 7.0a
ドライバのバージョン　Ver 4.12.01 0366-4.10 03(SDRAM版とDDR版で同じドライバを使用)
補足：赤いバーで表示している部分はオーバークロック後の計測値で、ビデオカード名の後ろに記載しているかっこ内の数値は、コアクロックとメモリークロックの設定値(単位はMHz)

MANIAX

て調べてみた。しかし、結果はSDRAM版とDDR版の両者で同じような特性を示した。DDR版は高解像度になればなるほどSDRAM版との差が大きくなる、といったことはなさそうだ。また、デフォルトのクロックで動作させた場合、DDR版のメモリークロックはSDRAM版の1.8倍にもなるが、フレームレートを比較すると1.4倍程度にとどまっている。さらに、SDRAM版のメモリークロックを220MHzに引き上げた計測値と、DDR版のデフォルトクロックの計測値がほぼ同じフレームレートを出していることから、DDR版は比較的オーバーヘッド（パフォーマンス低下の原因となっている、メモリー管理のための調整時間）が大きいと思われる。

3DMark2000

次に、Direct3Dに対応した3DMark2000の結果を見てみよう。QUAKE Ⅲと同様にHardware T&Lに対応していることもあって、CPUがボトルネックになることもなく、ビデオカードの性能がじゅうぶん発揮されている。全体的な傾向はQUAKE Ⅲの計測値とほぼ同じで、このテストにおいても、クロックアップさせたSDRAM版とデフォルトクロックのDDR版の計測値が並んだ。また、両者をデフォルトクロックで動作させた場合、DDR版が約30%高い計測値を出している。

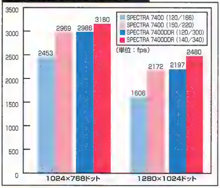
UNREAL TOURNAMENT

Hardware T&Lに未対応のUTでは、CPUの性能の低さがボトルネックとなってしまい、ビデオカードの性能差が計測値に表れなかった。特にOpenGLモードの計測値はDDR版の方が低い計測値を出すこともあり、ビデオカードの性能とは無関係な結果が見られた。なお、今回のテストはゲームにパッチ（Ver.4.05b）を当てて計測したが、これによって、Direct3Dモード（1280×1024ドット、32ビットカラー）のパフォーマンスが50%以上向上した。

ゲーム用途に最適なビデオカードとしてお勧めできるDDR版SPECTRA 7400

計測結果をまとめると、今回使用したDDR版のクロックアップ耐性はやや期待外れといった印象が残る。ただし、デフォルトクロックの状態で、すでにSDRAM版を限界までクロックアップさせた場合と同レベルのパフォーマンスを持っていることを忘れないでほしい。SPECTRA 7400といえば、ハードウェアとドライバの両方で、非常に高い評価を得た製品である。それを40%も上回る描画性能と、信頼できる安定性を求めるならば、ゲーム用ビデオカードとしての選択肢は、もはやSPECTRA 7400DDRしかないだろう。

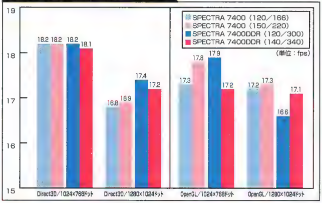
3DMark2000（32ビットカラー）





通常、ビデオカードへの電源供給はAGPポートを使用して行うが、GeForce 256は消費電力が高いため、クロックアップを行うとAGP経由の電力だけでは不足する危険性がある。そのため、SPECTRA 7400シリーズはAdvanced Power Supply（外部拡張電源）を使って、パソコンの電源ユニットから直接電力を供給することで、動作を安定させている

UNREAL TOURNAMENT（32ビットカラー）

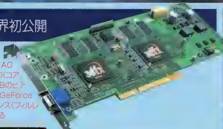


スリー・ディー・エフ・エックスの復活劇が見られるかVoodoo5の性能の一端を世界初公開

2000年2月16～19日に千葉県幕張メッセにてMACWORLD Expo／Tokyo 2000（以下、MAC Expo）が開催されたが、ここでVoodoo5 5000 PCI（ビデオチップを二つ搭載）を使ったデモが行われた。Voodoo5の実機が公開されたのは、このMAC Expoが世界初となり、大いに来場者の注目を集めた。

デモ機はPower Mac G4が用意され、「スター・ウォーズ エピソード1 レーサー」を使った“リアルタイムフルスクリーン ハードウェア アンチエイリアシング”（以下、アンチエイリアシング）の効果が披露された。このアンチエイリアシングとは、ゲーム画面中に斜めの直線を描画した際に目立つジャギーをスムーズに見せる機能で、Voodoo5に搭載されているVSA-100はこの機能をハードウェア上で完全にサポートしている。そのため、すべてのゲームで効果が得られるというメリットがある。これによって、従来であればジャギーを少なくするために高解像度でプレイする必要があったゲームを、低解像度でも美しいグラフィックでゲームが楽しめるのだ。

気になる製品の出荷時期については右表のとおりで、早ければ4月末にはVoodoo4 4500の出荷が開始される。多くの付加機能を搭載した今度のVoodooシリーズは、ゲーマーにとって大いに期待できる製品となりそうだ。



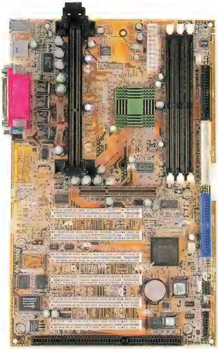
これはVoodoo5 5500 AGPの写真。二つのVSA-100（コアクロック166MHz）と64MBのビデオメモリーを搭載しており、GeForce 256の1.5倍のパフォーマンス（フィルレート）を出すと発表されている

Voodoo4／5の出荷スケジュール

カード名	チップ数	メモリー	出荷予定時期
Voodoo4 4500 PCI／AGP	1	32MB	2000年4月末
Voodoo5 5000 PCI／AGP	2	32MB	2000年5～6月
Voodoo5 5500 AGP	2	64MB	2000年5～6月
Voodoo5 6000 AGP	4	128MB	2000年夏

製造プロセスが0.18μに移行したAthlonを使って最強のゲーム環境を構築する

2000年になってついに800MHzのCPUが店頭で手に入るようになったが、Athlonオーナーにとっては、動作周波数の高さと共に、製造プロセスがこれまでの0.25μから0.18μに変わったことも注目される。今回は、ハイエンドデスクトップ向けCPUとして確固たる地位を築きつつあるAthlonと、MSIコンピュータジャパンのSlotA対応マザーボードK7 Proを使って、最強のゲーム環境を構築してみたいと思う。　文／角田一美



製品情報
製　品　名:K7 Pro
チップセット:AMD-751(ノースブリッジ)、AMD-756(サウスブリッジ)
対応CPU:SlotA対応Athlon
ベースクロック:90、95、100~125(1MHz刻み)、133、140、150MHz
クロック倍率:2、2.5、3、3.5、4、4.5、5、5.5、6、6.5、7、7.5、8
メモリースロット:DIMM×3(最大768MB)
拡張スロット:AGP×1、PCI×6、ISA×1
IDEポート:Ultra ATA/66対応
サウンド:Creative CT5880サウンドチップ搭載
実売価格:1万9,800円(2000年2月中旬現在)
問い合わせ先:MSIコンピュータジャパン　TEL 03-3457-0645
URL:http://www.msi-computer.co.jp/

大手パソコンメーカーの採用で追い風に乗るAthlon

CPUの製造プロセスが0.18μになったことで、動作周波数は次々に引き上げられているが、2000年2月時点の秋葉原ではPentiumIIIの品不足が目立つ。特にFC-PGA版の在庫が少ないようで、パソコンメーカー向けにもじゅうぶん供給できていないようだ。こうした状況の中、日本電気、富士通、日本ゲートウェイといった大手メーカーが続々とAthlon搭載マシンを発表しており、Athlonには確実に追い風が吹いている。

AMDは0.18μの生産ラインが順調に稼動しつつあり、初の0.18μパッケージであるAthlon 750/800MHzに加えて、550MHz版の出荷も開始した。また、2000年2月7日には半導体関連の国際学会(International Solid-State Circuits Conference)にて、AMDは次期Athlon "Thunderbird"を使って1.1GHzで動作させるデモを披露した。このThunderbirdは、インテルのCoppermineと同様に2次キャッシュをCPU上に統合することで、CPUコアと2次キャッシュを同クロックで動作させることが可能。出荷は2000年6月末までに開始される見込みだが、CPUのパッケージについては、従来どおりのSlotA版と新たにSocketA版の二つが製品化されることになる。

このように、ハイエンドデスクトップ向けCPUのマーケットでは、インテルと真っ向から競合しているAMDだが、チップセットの進化という点においては弱みを持っている。2000年2月に入って、PC133対応メモリーやAGP 4Xをサポートする Apollo KX133を搭載したマザーボードとして、ようやくEpoX Computer社のEP-7KXAとSoltek社のSL-77KVが店頭で見られるようになったが、出荷数が少なく入手が困難な状況にある。

ただし2000年内には、マルチプロセッサー(2CPU)、266MHz対応DDR SDRAM(PC-2100)、AGP 4X(AGP Pro)、64ビットPCIなどをサポートするAMD-760が登場する見込みだ。なかなか値段が下がらないRDRAMの影響で、ユーザーから敬遠されているIntel820/Intel840。これまではチップセットの性能で見劣りしていたAthlonだが、AMD-760がハイエンドデスクトップの最強チップセットとなる可能性もある。

0.18μに進化したAthlonに最適なマザーボードK7 Pro

今回紹介するAthlon用マザーボードK7 Proは、MSIコンピュータジャパン(以下、MSI)が1999年8月に出荷を開始したMS-6167に続く、同社で二つ目のAthlon対応マザーボードだ。チップセットはMS-6167と同じく、ノースブリッジにAMD-751、サウスブリッジにAMD-756を採用しているため、AGP 2XモードとPC100対応メモリーしかサポートしていない。スロット構成はAGP×1、PCI×6、ISA×1となっており、MS-6167と比べてPCIスロットが1本増え、ISAスロットが1本減っている。

チップセットがMS-6167と同じであるため、基本スペックに突出したものは見られないが、両者には一つだけ大きな違いがある。K7 Proはベースクロックの変更が可能になっているのだ。設定可能なクロックは、90、95、100~125(この間は1MHz刻み)、133、140、150MHzと非常に細かく、Vcoreも1.45~1.75Vの範囲で設定できる。いずれもディップスイッチではなく、BIOSメニュー上で設定できるのもうれしい。また、MS-6167と比べてマザーボード上のコネクター配置が改善され、組み立て時のケーブルの取り回しがしやすくなった点にも注目したい。製造プロセスが0.18μに進化したAthlonを使って、オーバークロックにチャレンジしたいと考えている自作派には、非常に魅力的な製品だ。ただし、CPUに大型クーラーを取り付ける場合、CPUスロット付近のコンデンサーがじゃまになってCPUが装着できないことがある。組み合わせるファンのサイズをよく確認した上で、購入すべきだろう。

Athlon vs. PentiumIII ゲームに最適なCPUはどっちだ

K7 Proを使った最初のテストとして、Athlon 600MHzとPentiumIII 600B MHzのパフォーマンス比較を行った。PentiumIII 600B MHz(133MHz×4.5)については、Apollo Pro133Aを搭載したS1854 Trinity 400(p.130参照)を使用。ベンチマークテストは、「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)、「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)、「HALF-LIFE」の3タイトルで行ったが、QUAKE ⅢとUTは3DNow!とインターネットストリーミングSIMD拡張命令の両方に対応している。

テスト結果はグラフに示したとおりだが、Athlonオーナーにとって大変興味深い結果となった。今回テストした3タイトルのすべての計測値で、Athlon 600MHzがPentiumIII 600B MHzを上回っている。中でも、QUAKE Ⅲ(800×600ドット)ではAthlonが23%、UT(1600×1200ドット)では37%、HALF-LIFE(800×600ドット)では46%ものフレー

ムレートの差が確認できた。そのほかの解像度でも、2%〜11%の割合でAthlonが高いフレームレートを出しているため、ゲーム用CPUとしてどちらが最適なのかは言うまでもない。

Athlon圧勝という結果になった理由としては、CPUそのものの演算能力の高さが挙げられる。ただし、同じ周波数のCPUでこれほどの差がでるというのは信じがたい。これまで、弊誌がアメリカのゲームメーカーに取材した限りでは、3DNow!を支持する開発者が多いと聞いているため、AMDのゲームメーカーに対する働きかけがこのような結果を生み出したとも思える。すべてのゲームにおいて同じ傾向が見られるとは限らないが、QUAKE Ⅲ、UT、HALF-LIFEといったパソコンゲームを代表するメジャータイトルで、Athlon優位という傾向が見られたのは事実だ。

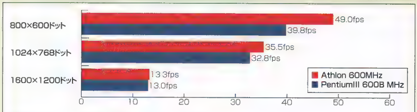
800MHz版Athlonによって究極のフレームレートは引き出せるのか

続いて、同じくK7 Proを使って、0.18μのAthlon 800MHzと0.25μのAthlon 600MHzによるパフォーマンス比較を行った。製造プロセスの違いによるパフォーマンスの差は期待できないが、2000年2月時点で最高レベルの動作周波数となる800MHzが、ゲーム環境の改善にどれだけの効果をもたらすかを確認してみた。

結果は表に示したとおりで、当然ながらAthlon 800MHzの方が高いフレームレートを出している。ただし、その差は1〜10%程度で、PentiumIIIと比較した際のパフォーマンスの開きほどではない。過去のテスト結果を見ても同じことが言えるが、CPUの動作周波数が急激に上昇している昨今においては、ただ単に高いクロックのCPUを搭載しただけではゲームのフレームレートはなかなか上がらない。特に、ビデオカードのレンダリング性能やメモリーのパフォーマンスなどを含めた、システム全体のパフォーマンスの最適化が必要になるはずである。

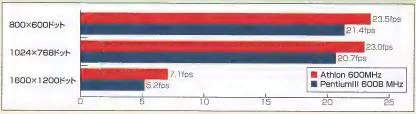
AthlonとPentiumIIIのパフォーマンス比較

QUAKE Ⅲ ARENA(32ビットカラー)

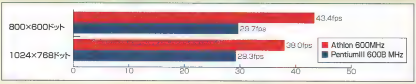


計測環境:メモリー/128MB、ビデオカード/Viper V770 Ultra
マザーボード:Athlon=K7 Pro、PentiumIII=S1854 Trinity 400

UNREAL TOURNAMENT(32ビットカラー)



HALF-LIFE



Athlon 800MHzのベンチマーク結果

	Athlon 600MHz	Athlon 800MHz	性能向上比率
QUAKE Ⅲ ARENA(800×600ドット)	49.0fps	51.4fps	＋5%
QUAKE Ⅲ ARENA(1024×768ドット)	35.5fps	35.8fps	＋1%
QUAKE Ⅲ ARENA(1600×1200ドット)	13.3fps	13.5fps	＋2%
UNREAL TOURNAMENT(800×600ドット)	23.5fps	25.9fps	＋10%
UNREAL TOURNAMENT(1024×768ドット)	23.0fps	24.6fps	＋7%
UNREAL TOURNAMENT(1600×1200ドット)	7.1fps	7.2fps	＋1%
HALF-LIFE(800×600ドット)	43.4fps	46.5fps	＋7%
HALF-LIFE(1024×768ドット)	38.0fps	40.2fps	＋6%

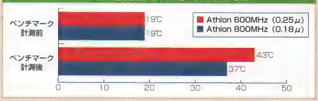
ゲーム用途に最適な動作周波数はAthlon 550/600MHz

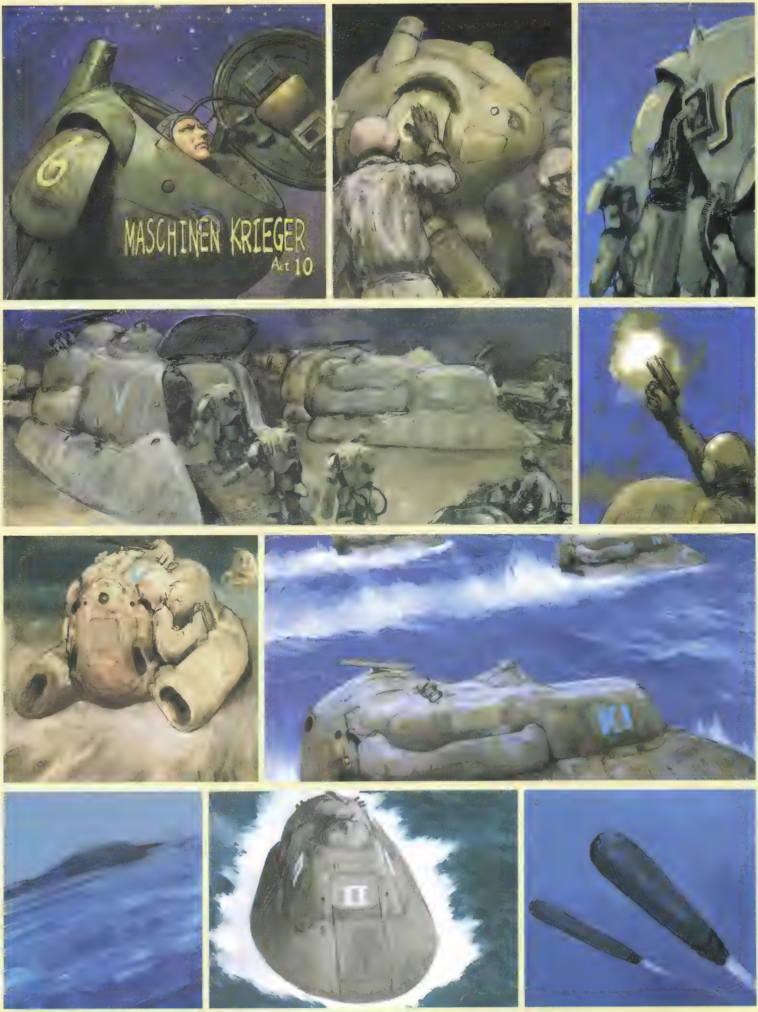
本文でも述べたようにAthlon 800MHzの実力はさすがと言えるが、Athlon 600MHzと比較して突出したパフォーマンスを出すわけではない。CPUmarkなど、純粋にCPUの能力を計測するベンチマークテストを行えば、相応の差が出るはずだが、少なくともゲーム用マシンに搭載するCPUとして、今すぐ必要だという状況ではない。QUAKE Ⅲのように、ビデオカードの性能への依存度が高いゲームの場合、当面はCPUよりもビデオカードの性能アップを行うべきだろう。OpenGL対応ゲームの場合、ジオメトリー演算機能を持つGeForce 256が最適だが、Riva TNT2、Millennium G400、RAGE 128 PRO、Voodoo3といったビデオカードの場合、ジオメトリー演算機能はCPUに依存するため、800MHzという高いクロックが真価を発揮するはずだ。

Athlon 800MHzについては、動作周波数の高さ以外に、製造プロセスが0.18μへ移行したことによって発熱量が下がったことが注目される。今回テストに使用したK7 ProのCPU温度監視機能を使って計測した、CPUの温度を右記のグラフに示したが、ベンチマークテストを行った後の温度は、0.25μのAthlon 600MHzよりも0.18μのAthlon 800MHzの方が6℃も低いことが確認できた。これまで、Athlonは発熱量が高くて消費電力が高いため、クロックアップに向かないCPUという印象があったが、今後出荷されるAthlonについては認識を改める必要がある。

お勧めの動作周波数としては、0.18μで製造されたAthlon 550MHz/600MHzあたりを2万円台で購入するのが良いだろう。0.18μ版のAthlon 550MHzは750MHz相当のCPUコアを使用しているというううわさもあるため、K7 Proと組み合わせて使用すれば、快適なゲーム環境が構築できるはずだ。

Athlonの温度比較(0.18μ vs 0.25μ)




MASCHINEN KRIEGER
Act 10


'00
To be continued

MASCHINEN KRIEGER:

第6回 神々は細部に宿る マシーネンクリーガー世界を構成するディテール

前回は、MASCHINEN KRIEGER（通称、MaK）の世界背景について解説した。今回は、MaK世界で実現されているSF的要素、特に、兵器として実用化されている技術要素について解説しよう。2000年1月号のインタビュー記事で横山氏が述べているように、筋の通った理屈よりも、細部へのこだわりこそが、MaKを面白くする大事な要素なのだ。MaK世界で重要と思われるものばかりを取り上げてみたので、これを基に、そのセンスを感じ取ってほしい。そして、ゲーム中に新技術を登場させるとしたら、どのようなものがふさわしいのかを、一緒に考えていこう。

MaK世界で実現されている技術とその詳細

反重力装置

何らかの方法で重力子を射出し、動力を得るシステム。詳細は明らかにされていない。

シュトラール軍が開発した反重力素子は、人間に有害なパルスを出すとされている。そのため、操縦者を必要とする兵器に搭載する場合には、分厚い鉛板でシールドされているのが大きな特徴である。それによって、装置自体が大変重くなってしまうので、機動力が要求される航空機などの兵器に使用されている例は少ない。

この反重力装置を初めて搭載したファイアフライは、試験飛行直後、傭兵軍によってろ獲されてしまった。傭兵軍はこれを徹底的に分析し、人体に有害なパルスが発生しないタイプの反重力装置の開発に成功した。その結果、反重力装置の軽量化が実現し、ファルケなどに搭載されて実績を挙げている。

宇宙用ロケットブースター

宇宙空間で装甲戦闘服を活動させるために、宇宙用ロケットブースターが開発された。手前は、装甲戦闘服に搭載可能な範囲の大きさで、宇宙空間での実用的な作業時間を確保できる燃費を目指した試作品。奥にあるのが、実際に量産されてファイアーボールに搭載されたもの。構造がよりシンプルになっているのが見て分かるはずだ。また、ある程度の装甲が施されていることにも注目。



中間赤外線レーザー

ごくわずかな1点に熱エネルギーを集中し、その場所を一瞬で加熱させることによって爆発を起こさせるタイプのレーザー砲。

傭兵軍は、このレーザー砲を装甲戦闘服に搭載できるサイズにまで小型化することに成功した。また、装甲戦闘服に搭載することによって電源の問題も解決したため、レーザー砲システム一式を、1人の兵士が持ち運んで使用できるようになったのである。AFS Mk Iの初期の成功は、この中間赤外線レーザー砲に負うところが大きい。

無人兵器

あらかじめ決められたミッションを遂行するための、高度なAIシステムを備えた兵器。通常は、攻撃／偵察／支援などの任務を与えられると、AIがすべてを判断して行動する。

戦闘に先立って、スクリプトのような方法で複数のコマンドを登録しておくことができる。また、無人兵器を戦場に送り出した後も、付近にいる装甲戦闘服のパイロットや司令室などから、コマンドを切り替える指令を出して、別のミッションを遂行させることも可能だ。

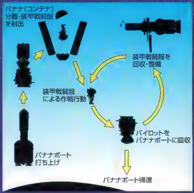
通常は無人偵察機、無人攻撃兵器などを組み合わせ、それを装甲戦闘服に乗り込んだ兵士がサポートするように運用される。シュトラール軍の場合、クレーテやノイスポッターを偵察に、ナッツロッカーを攻撃に使い、上空からホルニッセに乗った兵士がコントロールする戦法で実績を挙げている。

複合装甲

特性の違う複数の素材を組み合わせた装甲。接着剤などで張り合わせるのではなく、タングステン、セラミック、カーボン繊維など、まったく別の素材の原子を分子レベルで融合させることにより、複数の素材の特長を同時に持たせることに成功している。ただし、まだ、分子の継ぎ目から内側の装甲がはがれやすくなどの欠点があり、今後の課題になっている。

装甲戦闘服の宇宙への投入と回収方法

傭兵軍の場合、シャトルでバナナボートを打ち上げ、そこから宇宙タイプ装甲戦闘服を射出する。戦闘後、パイロットは装甲戦闘服を放棄してバナナボートへ戻り、大気圏再突入カプセルで地上へ帰還する。バナナボートに帰還できなかった兵士は、仮死状態となって宇宙空間を浮遊することになる。その後、放棄された装甲戦闘服と共に、衛星軌道上を巡回する回収船によって発見、回収されるのだ。回収船は宇宙タイプ装甲戦闘服のメンテナンスが可能な設備を備えているので、必要であれば再び戦闘へ送り出すことができる。通常は、回収した装甲戦闘服がある程度たまることに、カプセルを使って地上へ投下する。



THE GAME PROJECT

間接視認システム

複数のカメラの映像を合成して、パイロットの視神経へ直接画像を送り込むシステム。アーケロンで実用化され、SAFSをはじめとする傭兵軍の主な装甲戦闘服に採用されている。

間接視認システムは、大きく分けて三つの技術から成り立っている。一つ目は、複数のカメラからの映像を解析し、周囲のシームレスな画像を生成する技術。二つ目は、パイロットの首や目の動きから、どの方向を見て、焦点をどこに合わせているのかを検出する技術。さらに、生成した画像を視神経に送り込むのが三つ目の技術である。これらを利用して、パイロットは、あたかも自分が生身で立っているかのような（あるいはそれ以上の）良好な視界を確保することが可能となっている。

さらに、SAFSでは周囲の画像に照準や索敵結果などを重ね合わせた画像を作り、パイロットに伝えるようになっている。周囲を装甲に囲まれた戦闘服の中に居ながら、ヘッドアップディスプレイを介して[illegible]のだ。

レールガン

2本のレールで挟んだ小型の弾体（数グラム程度）を、高圧電流を流した際に生じるプラズマで発射するシステム。

装置がどうしても大型になることと、何よりも大容量の電源が必要になることから、中型以上の兵器にしか搭載することができない。また、発射に際しては大電力を蓄える必要があるので、どうしても発射の間隔が長くなってしまう。このため、積極的に配備されるまでには至っていない。

しかしながら、非常に強力な威力を誇るので、シェンケルなどに搭載され、対空砲に利用するなどの限定された使用法では大きな戦果を挙げている。

装甲戦闘服

MaK世界で中心的な役割を果たしている、戦闘用の強化服。パイロットの筋肉の緊張をセンサーで読み取り、その動きをトレースする。

人の動きそのものではなく、筋肉の緊張に反応して動作するので、装甲戦闘服自体がしゃがむ動作と、パイロット自身が装甲戦闘服内部で座る動作を、使い分けることができる。ある程度の訓練を積んだ後なら、走ったりジャンプしたりすることも可能だ。

AFS mk Ⅰの場合、レコードメーク用に特別に舗装された場所、特別に訓練されたパイロットが操縦、という限定された条件ではあるが、時速50kmのスピードで走ったという記録がある。

2足歩行装置

動物を模した2本の足と、オートバランサーなどを組み合わせた、自立型の歩行システム。人間のように、体重移動をしながら歩行するのが特徴である。シュトラール軍の無人偵察機クレーテや、傭兵軍のゴブリンなどに採用されている。

歩行に必要となる制御やフィードバックなどを行うコンピュータが発達しているので、メカニカルな部分は非常に単純な構造になっている。その結果、容易な整備が可能となっているため整備兵に評判が良く、反重力装置を搭載した無人兵器が登場した後でも、好んで2足歩行タイプの無人兵器を配備している部隊が多い。

エクサイマーレーザー

エクサイマーレーザーは高出力のビーム砲で、衝撃で装甲をたたき割るタイプの兵器だ。

シュトラール軍は、タングステン鋼の上に特殊耐熱セラミック装甲を張ったナッツロッカーを用意して、傭兵軍の中間赤外線レーザーに対抗した。これを受けて傭兵軍は、すでに実用化されていた、中間赤外線レーザーよりもさらに高出力なエクサイマーレーザー砲を小型化し、装甲戦闘服に搭載することに成功した。

最初にエクサイマーレーザー砲を搭載して実戦に投入された先行生産型のSAFSの4機は、パトロール中のナッツロッカー2機を補足、[illegible]

バイオバイタルリサーチ

生体反応を検出するセンサー。装甲戦闘服などに搭載して実験を行った例もあるが、そのパイロット自身の生態反応が大きなノイズとなって表れるため、主に無人兵器に搭載されている。

これに対して傭兵軍は、装甲戦闘服のパイロットを仮死状態で待機させ、戦闘が始まる直前に薬品を注入、蘇生させるという方法で対処したという記録が残されている。

動作思考ピックアップ

パイロットがイメージした動作を思考からピックアップして、[illegible]するシステム。[illegible]が必要ではあるが、移動する方向や速度をイメージしただけで機体を動かすことが可能となる。

思考を直接ピックアップすることで、[illegible]"伏せる""振り向く"などの動作も、[illegible]瞬時に行うことができる。特に、パイロットの動きをトレースするタイプ以外の装甲戦闘服に搭載することで、威力を発揮する。

実用例としては、傭兵軍の4足歩行[illegible]ウランエーダに搭載されたのが最初である。ウランエーダは、実戦でパイロットの反射神経よりも[illegible]ことが確認されており、その有効性は実証済みだ。

文/[illegible] CG制作 [illegible] イラスト [illegible]

ファイアーボール





宇宙空間で運用するために開発された、宇宙タイプ装甲戦闘服の先行量産型、ファイアーボール。SAFSからの改造ではあるが、生命維持装置、冷却装置、移動用のロケットブースターなどを搭載しているために、その構造はまったく別の物になっている。また、重量の制限にゆとりを持たせることを前提に開発されており、大出力のエンジンが搭載されている。ただし、地上では満足に戦闘を行うことはできないとされている。実際、打ち上げ前のスネークアイ（ファイアーボールを発展させた、新型の宇宙タイプ装甲戦闘服）がオーストラリアで攻撃を受けた際には、固定砲台としてしか機能しなかった。

募集要項

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール（mak@play-online.com）か読者はがきでお寄せください。また、併せてゲームプロジェクトに参加したいという方も募集しています。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、MaK B.D.マニュアル（http://www.[illegible]）をご参照ください。

Norrathの

1999年3月16日に発売されたEQも、そのサービス開始から数えて、ついに1周年を迎えることになった。筆者はこれを祝うと同時に、特集記事を含め、本連載を支えてくれたプレイヤー諸氏と愛読者の方に、心から感謝したい。さて、今回は2月にオープンした異世界Plane of Airと、冒険者を助けるペットについて解説しよう。　文／下村隆善



第3の異世界Plane of Airがオープン エキスパンションセットの登場までは攻略不可能？

新たな異世界であるPlane of Airは、既存のPlane of FearやPlane of Hateと異なる試みがなされた、ユニークなZoneである。ただし、難易度は非常に高く、現在の上限であるレベル50では攻略不可能とまでいわれている。本連載では、Plane of Airに関して何回かに分けて紹介していく予定なので、今回はその序章として読み進めてほしい。

異世界の冒険は本当に面白いのか？

言うまでもなく、EQは最大6人を1パーティーとするシステムを採用している。また、レベル50という上限も、始めから決められていたことだ。エンディングなどは用意されていないが、こうした内容から考えられるのは、Lower Gukのfloglok ghoul lordやfloglok kingなどを1パーティーで見事攻略できた時点で、本来の冒険は終わりということである。もちろん、筆者を含む熱狂的なプレイヤーは、さらなる刺激を求めた。この点は開発側も発売以前から考慮しており、複数パーティーが必要となるドラゴン討伐や、異世界の冒険が新たに用意された。伝統的なスタイルのRPG、あるいはマルチプレイのRPGとしては、非常に興味深い試みである。



[illegible]



[illegible]

しかしながら、これらはゲームデザインの限界に対する実験という色合いが強いことも事実である。現に、最初の異世界であるPlane of Fearが1999年夏にオープンして以来、さまざまな問題が各サーバーで起きている。6人を超えるプレイヤーが必要となることに伴って、チームワーク、アイテムの分配、人間関係に関する問題が、より顕著になってきたのだ。特に、アイテムをめぐるトラブルや人間関係のもつれは深刻で、これが原因でEQをやめてしまう人も少なくない。さらに、各サーバーの人口過密と高レベルキャラクターの増加が、この問題に拍車をかけているのだ。こうした状況の中でオープンしたPlane of Air（以下、PoA）だが、こちらは既存の異世界に対するアンチテーゼとも言える、ユニークな内容となっている。なお、Kedge Keepのような2パーティー前後で攻略できるZoneや、50レベルの冒険者が1パーティーで攻略できる場所も、もっと増やしてほしいところだ。

①Key Masterの島

WIZのグループゲートで最初に到着する島で、Key Master／thunder spirit／thunder spirit princessというNPCがいる（攻撃的ではない）。Key Masterは、Key of the Misplaced（420pp以上）／Key of Sword（210pp以上）／Coffin（Summon Corpseに必要な触媒、150pp以上）という、三つのアイテムを販売している。thunder spiritは、上記2種類のキーを得るためのクエストアイテムと、各職業ごとのクエストアイテムを持っている。そして、thunder spirit princessを倒すと、キーを与えてくれるNPCであるSirran the Lunaticが出現する。また、島の地下（内部）には各職業専用のクエストを持つNPCがいる。

②azarackの島

impの外観をした、azarackという強力なNPCが島の上を飛び回っている。azarackは最初から攻撃的なので、移動して間もなく戦闘が開始されるだろう。一度に5体前後が襲ってくるため、ここが最初の難関となる。突破するには、Key of the Misplacedを購入するのを覚悟で何度も挑戦するか、4パーティーを超える人数を集めて、物量で対抗する以外なさそうである。azarackは、Gorgaloskの島へ移動するキーの元となるクエストアイテムを持っていると予想される。

③Noble Dojornの島

efreetiであるNoble Dojornと、空中で回転する剣の姿をしたblade stormがいる、小さな島だ。Noble Dojornは、職業別のクエストアイテムや金色のPlate防具を持っている。なお、彼を倒しても、キーをくれるはずのSirran the Lunaticは現れないため、azarackの島に別のボスがいるのかもしれない。



[illegible]

街角から

EVERQUEST定点観測

既存の問題点を踏まえ 4パーティー限定の仕組みを持つPoA

PoAは、固定された4パーティーで遊ぶことを設計に盛り込んだZoneである。というのも、各プレイヤーがZoneの中を先へ進むには特殊なキーが必要で、これが24人分、つまり4パーティー分しか入手できない仕組みになっているからだ。また、一方通行となるために、途中でメンバーを交替することもできない。事前に参加者を決めておかなければ攻略ができないため、既存の異世界で起きているトラブルを軽減するという結果になっている。

PoAには、WIZのグループゲート呪文でしか入ることができない。その際に触媒として、Cloudy Stone of Veeshan(値段は210pp以上)という特殊な宝石が必要となる。これは、Erudinの図書館の3FにいるSornita Elternから購入できる。PoAは空中に浮かぶ不思議な島々で構成されており、これらはおよそ九つあるといわれている。前述したように、島から島への移動には、特殊なキーを必要とするテレポーターを利用しなければならず、簡単に次の島へ行くことはできない。PoA攻略とは、島ごとに配置された敵を倒してキーを入手し、別の島へ移動していくことにほかならないのである。スタート地点から進めば進むほど、敵がより強力になっていくため、挑戦意欲が大いにかき立てられるはずだ。

補足しておくと、それぞれの島には、キーの元となるクエストアイテムを落とす雑魚的存在のNPCと、ボスに位置付けられる強力なNPCが配置されている。このボスを倒すと、クエストのためのNPCが出現し、途中で奪ったアイテムを渡すことで次のキーが手に入るという仕組みだ。なお、PoAには各職業専用のクエストが用意されており、NPCを倒すとそのクエストに必要なアイテムや、素晴らしいマジックアイテムなどを得ることができる。

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ



移動のためのキーを与えてくれるSirran the Lunaticは、出現後、一定時間が経過すると消えてしまう。そのため、「Hail」を連発して消えないようにする



Key Masterの島にいる妖精、thunder spirit。この島では直接キーを購入できるが、thunder spiritを倒せば買わずに済ますことができる。各職業のクエストに必要なアイテムも持っているので、1体ずつ倒してしまおう

④Gorgaloskの島

中央に寺院がある比較的大きな島で、多種のNPCが存在する(攻撃的ではない)。harpieの外観を持つspirited harpieとGorgalosk、evileyeの姿をしたwatchful guardなどがその一例である。特に、watchful guardはエリアエフェクトのDispell呪文を使うため、倒すには苦労することだろう。Gorgaloskはこの島のボス的存在で、倒すとSirran the Lunaticが出現する。この島のNPCが持っているAnimal Figurineを彼に渡すと、Key of Beastsが手に入る。

⑤essence harvesterの島

筆者が訪れた中では、最も奥に位置する島だ。essence harvesterという羽の生えた馬のような外観をしたNPCがいることから、ペガサスの島とも呼ばれている。面白いことに、このessence harvesterを倒すと、さらに強力な2体のNPCに分裂する。つまり、4パーティーの力を振り絞って1体を倒した後に、さらに強い2体を同時に相手にしなければならないのだ。筆者らはここで全滅したために定かではないが、この島のボスは、神であるCazic-Thuleなどと同様、1撃でプレイヤーを死に至らしめる特殊能力を持っているらしい。

[illegible]

essence harvesterの画像。分裂することは事前に聞いていたため、2パーティーごとに1体を担当して倒すという段取りだったが、1撃で400に達するダメージの前に、全員が葬り去られた



PoAでの四つの注意事項

誤って島から落ちないこと

最も初歩的な注意点だが、PoAの各島から下に落ちると、East Freeportまで飛ばされてしまう。最初の島から移動した後では、戻ってくることはほとんど不可能となっているので、誤って落ちることだけは避けたい。

エ[illegible]

エリアエフェクトの魔法を使った場合、高低差を無視してNPCに当たってしまうバグがあり、攻撃的になった多数のNPCを呼び込むことになりかねない。

Summon Corpseの[illegible]

別の島へ移動した後に全滅すると、死体のある場所へ移動する手段が失われてしまうケースがある。そのため、Summon Corpseの呪文が使えるNECを抜きにしてPoAに挑むのは、無謀とも言える。

キー[illegible]に

すべてのキーはNo Dropで、PoAのZoneから外へ出たり(死亡した場合も含む)、ログアウトした場合には消えてしまう。そのため、本当に奥へ進もうと考えるならば、足並みをそろえて移動し、キーを手に入れる前にいったんログアウトして、翌日あらためて再開するなどの工夫が必要になる。ちなみに、キーの元となるクエストアイテムは、ログアウトしても消えなかったことを報告しておこう。

数日間に及んだPoA体験記

PoAのオープン直後、筆者も数度にわたって訪問したが、倒すべきNPCが非常に強く、じゅうぶんな攻略はできなかった。1撃で300を超えるダメージを連続で繰り出すNPCが多数おり、4パーティーでは1体のNPCを倒すのもやっとという感じであった。ただし、これはオープン当初の2週間で得られた情報であることに注意してほしい。現在は、Levitateによる島から島への移動が不可能になっており、難易度はさらに上がっている。実際、この変更がなされた後にazarackの島へ挑んだが、あっさりと全滅してしまった。この点に関しては、エキスパンションセット導入によるレベル上限の拡張などがないと攻略できないという意見もあるが、近いうちに再度挑戦する予定だ。

術者の手足となって働く召喚ペットの詳細

EQには、ペットを召喚して共に戦う職業が用意されている。しかしながら、各職業ごとのペットの違いについては、意外に知られていない。ペットを召喚できる職業としては、ENC／MAG／NEC／SHD／SHMの五つがあるが、ここでは戦力としてあまり期待できないSHDのペットを除いた、残りの4種類のペットについて、基礎知識と相違点を解説しよう。

非常に奥が深い召喚ペットのシステム

EQにおけるペットは優れた戦士であり、乏しい防御力しか持たない術者を守る、盾の役割を果たしている。これにより、ペットを召喚できる者は、戦士と魔法使いの二つの能力を兼ね備えた存在となっているのだ。レベル49の呪文で召喚されたペットともなると、その強さは尋常でなく(一撃で最大50前後のダメージを与えることができる)、同レベルの戦士が舌を巻くほどである。その代価として、ペットを召喚するには大量のマナが必要であり、職業によっては触媒も不可欠となる。

ペット特有の制限は多数存在し、術者がZoneを越えたり(死亡した場合も含む)、Invisibilityなどの呪文で姿を隠すと、彼らは自ら消滅してしまう。さらに、ペットはプレイヤーが直接操作できるわけではなく、モンスターと同じNPCとして扱われる。そのため、ペットを操作するいくつかのコマンドが用意されており、これを状況に合わせて適切に使用しなければならない。また、ペットが行方不明になって戻ってこなかったり、なぞの暴走によりTrainが起きるなど、システム側の不備が多分に残されているため、ほかの職業には分からない苦労があることも覚悟しておきたい。

術者のレベルが上がると、より強力なペットを召喚することができるようになる。このペットの強さは、さまざまな戦闘スキルによって支えられている。Bashに始まり、Kick、Double Attack、Dual Wieldなどのスキルを得ていき、魔法属性による攻撃が可能になって、与えるダメージも上昇していくといった具合である。なお、ペットに武器を持たせると、攻撃速度が速くなる。以前は与えた武器のDelayが攻撃速度に反映されていたが、現在はどの武器でも変わりはない。また、Dual Wieldのスキルを発動させるためには、武器を二つ渡して両手に持たせる必要がある(Dual Wieldを発動できるペットは、レベル29の召喚呪文以降)。

ペットの強さは召喚した時にランダムで決定され、常に同じというわけではない。一般に、ペット自身のレベルは上下6レベル程度の幅があるといわれている。例えば、レベル49のMAGが召喚したペットであれば、レベル37～レベル42くらいとなるのである。そこで、強いペットが出現するまで何度も召喚をやり直した方が有利なのだが、これにはマナコストの問題がある。召喚に必要なマナコストは職業によって異なり、一部の職業は Reclaim Energy(ペットを消してマナに戻す)の呪文すら持っていない。ちなみに、ペットのレベルを確実に判別するには、攻撃時の最大ダメージを比べるしかない。小まめに記録を取ってプレイするのがお勧めだ。

ペット召喚に必要なマナコスト

レベル	MAG	NEC	ENC	SHM
レベル1	—	15	12	—
レベル4	40	40	24	—
レベル8	80	80	45	—
レベル12	120	120	65	—
レベル16	160	160	85	
レベル20	200	200	105	—
レベル24	240	240	130	—
レベル29	200	290	150	—
レベル34	200	340	175	350
レベル39	200	390	200	400
レベル44	200	450	250	450
レベル49	200	490	300	500

代表的な職業のペットの比較

比較項目	MAG	NEC	ENC	SHM
ペットの強さ	強い←			→弱い
ペットを召喚できるレベル	レベル4から	レベル1から	レベル1から	レベル34から
ペットコマンドの有無	○	○	×	○
武器の使用	○	○	○	×
召喚に必要なマナコスト	後半は低い	高い	普通	高い
触媒	MarachiteやLapis Lazli(購入可能)	Bone Chip	Tiny Dagger(購入可能)	触媒不用
Reclaim Energy(召喚したペットをマナに戻す)の有無	○	○	○	×
総合評価	◎	○	△	△



ペットコマンド使用上のポイント

基本となるコマンドは、/pet attackと/pet back offの二つ。/pet guard hereまたは/pet guard meは、周囲にいる敵対的なNPCに対して勝手に攻撃を行うため、思わぬTrainを引き起こすことがある。特に、ダンジョンなどの狭い場所では使わない方がいいだろう。/pet sit downは、座らせるとHP回復速度が上昇するため、休憩時に用いる。また、ペットをじっとさせておきたい場合にも重宝する。ペットが視界から消えてしまった場合には、すぐに/pet get lostを使い、トラブルを起こさないように注意しよう。/pet targetや/pet report healthはF1キーを二回押すことで代用できるため、マクロに登録する必要はない。

ペットコマンド一覧

コマンド	説明
/pet guard here	現在居る場所を警備させる
/pet guard me	自分を護衛させる
/pet follow me	自分についてこさせる
/pet attack	指定したターゲットを攻撃させる
/pet back off	攻撃を中止させる
/pet as you were	命令のキャンセル
/pet sit down	座らせる
/pet stand up	立たせる
/pet report health	現在のHP(%)を報告させる
/pet target	ペットをターゲットする
/pet taunt	Tauntさせる
/pet notaunt	Tauntさせない
/pet get lost	ペットを消す

お詫びと訂正

前号の記事内容に間違いがありました。こちらが正しい表になります。読者の皆さまならびに関係者の方々にご迷惑をおかけしましたことをおわびし、訂正いたします。

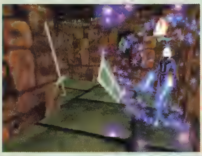
新PawのGnollの種類

強さ	戦士系	専業魔法使い	戦士系	CLR系
強い	Lteth Val	Rosch Val	Tesch Val	Nisch Val
↓	Lteth Mal	Rosch Mal	Tesch Mal	Nisch Mal
弱い	Lteth Mas	Rosch Mas	Tesch Mas	Nisch Mas

ENCのペット

ENCのペットは、コマンドを一切受け付けないという大きな欠点がある。召喚した術者が攻撃を受けた場合、これに反撃する形で自ら行動を起こすようになっているのだ。つまり、まずは術者が敵から攻撃を受けるように仕向けないと、働いてくれないのである。

この仕組みに関する知識がないと、ペットを召喚したENCが、なぜ戦闘開始直後にわざと攻撃を受けるような行動（魔法を撃って敵の目の前に座るなど）をするのか、永遠に理解できないだろう。ENCのペットを活用するつもりならば、仲間の戦士はペットが攻撃を開始するまで、Tauntスキルを使ってはならない。これをその場で説明するのは骨の折れる作業なので、ぜひとも理解しておいてほしい。また、このペットはいったん戦闘を開始すると、ターゲットを変更することができない。そのため、複数の敵と戦う場合は、ペットを対象に/assistコマンドを使用する場面もある。



ENCのペットは、手に しか見るこ 姿は Kick 人間のような 推測できる ことを考えているのは筆者だけかもしれない

MAGのペット

MAGは、召喚師と訳されるようにペットの専門家であり、その能力はペットと共に戦うことで最大限に発揮される。MAGのペットは4種のエレメンタル（Air／Earth／Fire／Water）で、それぞれ異なる特性を備えており、状況に合わせて使い分けることができる。2月のパッチではMAGのペットも武器を持てるようになり、さらに強力になった。実は、今までは武器を持つことができなかったため、Dual Wieldのスキルが発動しなかったのだ。また、MAGは高レベルになるに従って、召喚に必要なマナコストが相対的に低くなっていく。Specialisationによるマナ軽減の恩恵を考えに入れると、いつでも気軽に召喚できる点が大きな魅力である。

武器を与えることができるようになり、その強さ きかかかったMAGのペット。以前はFire Elementalが最強だったのだが、この変 って、攻撃速度の速いAir Elementalの方が強くなったという説もある。Stunの魔法も使うため、人気が上昇中





MAGの4種類のペット

比較項目	Fire Elemental	Air Elemental	Water Elemental	Earth Elemental
HP				→多い
攻撃力	高い←			
特殊能力	直接攻撃魔法とダメージシールド	Stunの魔法	直接攻撃魔法	Rootの魔法

Plane of Airで MAGはAir Elementalしか召喚 できない しかしながら、通常とは違ってこのようなユニークな外見で

NECのペット

ベータテスト以来、NECは常にその強さが問題とされ、度重なる修正が行われてきた。最近ではペットの弱体化、パーティープレイに役立つ呪文の追加などが行われ、そのイメージが揺らぎつつある。NECがペットとして召喚するがい骨は、MAGのペットと比較しても強さの面で見劣りしない。また、NEC自身が効果的な補助呪文を多数持っているため、依然として強力なコンビである。

あえて欠点を挙げれば、触媒として必要なBone Chipの入手が若干面倒という程度である（店で無限に買えるわけではないため、自分でskeltonなどのNPCを倒して手に入れるか、ほかのプレイヤーから購入する必要がある）。マナコストに関しても、HPをマナに変換する呪文や敵からHPを吸い取る呪文がそろっているため、さほど苦労しないだろう。まったくの余談だが、NECには、腹話術のようにペットをしゃべらせるVoice Graft（レベル16）というユニークな呪文が用意されている。



SHMのペット

SHMのペットは、ほかのペットと比べると基本能力が最も低い。なぜなら、武器が持てないので、Dual Wieldのスキルを発動させることができないからだ。また、SHMがペットを召喚できるようになるのはレベル34以降で、消費マナも非常に大きい。そのため、強敵を相手にする場合や一定個所に長時間とどまるとき以外には、パーティープレイで使われることは少ない。

ただし、弱いといっても、SHMには素晴らしい補助魔法がそろっている。これをペットに対して使うと、見違えるほど強くなるはずだ。また、SHMにはGreater Healなどの回復用呪文があるので、ペットを盾にした戦い方も不可能ではない。



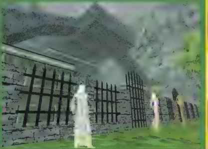
SHMのペットは非常に人 密はこの外見にある 一 けで、SHMを選ぶプレイヤ や強化に必要となるマナは膨 ってやってほしい

新着情報 異端者の街Paineelがオープン

以前からうわさのあった新Zone、Paineelが2月中旬にオープンした。Paineelは、Eruditeの中でも異端とされる人々の町で、Cazic-Thule神を信仰するEruditeのCLR、NEC、SHDを選んだ場合のスタート地点となる（気付いた人も多いと思うが、Eruditeで選べる職業に新たにSHDが加えられた）。もともとEruditeのNECを選んでプレイしていた人にとっては、ようやく故郷が整備されたことになる。筆者は、これを心から祝福したい。

ところで、Paineelはいわゆる Evil系の町である。そのため、残念ながらほかの種族や職業のキャラクターは、自由に歩き回ることができない。内部には商店やギルドをはじめ、闘技場や展望台などがある。その景観はErudinとは違った趣があるので、観光用にキャラクターを作成して訪れると良いだろう。なお、この町には過去の戦争の傷跡として、巨大な穴が存在している。ここには、The Holeというダンジョンが新たに作られる予定となっているので、期待して待とう。





UO.net

ULTIMA ONLINE 定点観測

Vol.022

数千人が世界を共有するオンラインRPG「ULTIMA ONLINE」。商業ベースとしてはパイオニア的存在であり、「クリーンアップ・ブリタニア・キャンペーン」や「UOルネッサンス」など、オンラインゲームならではの新システムの導入も行われ、日々改良されている。そのUOも発売から2年以上が経過し、プレイヤーの世代交代が進んでいる。今回は、エレクトロニック・アーツ・スクウェアより、新規ユーザー特別優待価格(2,980円)の「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」が発売されたのに合わせ、新規UOプレイヤーに役立つ基礎知識を紹介していく。　文／PC Nuts

UOを知らない人のために

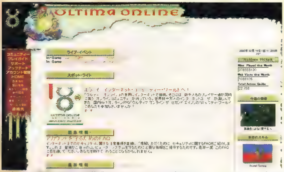
「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)は、コンピューターRPGとして草分け的な、ULTIMAシリーズの歴史や世界観を背景にデザインされた多人数参加型のオンラインRPGだ。一つのサーバー(UOではShardと呼ばれる)に数千人が接続し、その世界で冒険し、生活していくことを目的としている。

プレイヤーは、同じサーバーを利用しているほかのプレイヤーとコミュニケーションすることによって、アイテムの取引や冒険時の手助けを受けることができる。逆に、ほかのプレイヤーからの攻撃によって、キャラクターが殺害されてしまうこともある。

UOには、ゲーム側で設定されている達成目標というものはない。"魔王を倒せ""ドラゴンを討伐しろ"などというようなストーリーは一切用意されていないのだ。その代わり、個々のプレイヤー自身が目標を定めてプレイする必要がある。"だれかとおしゃべりをする""ダンジョンに巣くうモンスターを倒す""敵対するプレイヤー集団(ギルドと呼ばれる)と戦争をする""お金をためて家を買う"などだ。UOの世界でできることであれば、どんな目標をもってプレイしても構わない。

プレイヤーは、ブリタニア(UO世界の総称)の住人となって、"自分ができること＝自分がしたいこと"となるようにスキル(技能)を上げたり、手助けしてくれる友達を作っていく。何をしたら良いのか分からなければ、取りあえず冒険者としてモンスター討伐のために街の外を目指すのが良いだろう。地理や生き物の種類、強さを理解するのに適当だからだ。

ブリタニアでは、キャラクター同士の結婚や大規模な集団を組んでの活動などが頻繁に行われている。仮想世界の住人としてほかのプレイヤーと協力しつつ、自由度の高い生活シミュレーションを楽しめるのがUOの特徴だ。



日本のULTIMA ONLINE公式サイト。UOに関する重要なニュースは、このページで発表される。小まめにチェックしておきたい


午後11時から始まるテレホーダイサービスが開始されると、日本のShardには人があふれかえる。英語の苦手なプレイヤーには、日本語の通じるShard、"Yamato"などをお勧めする

UOの始め方

このゲームは、UOのパッケージを購入するだけでプレイできるわけではない。簡単だが、必ずやらなければならないこととして"アカウントの登録"がある。アカウント登録には、ゲームに参加するプレイヤーの情報や支払い方法などを記入する必要がある。預金通帳を作る時に住所や氏名を記入しキャッシュカードの暗証番号を決めるように、UOのプレイヤーはメールアドレスとパスワードを登録しなければならない。

アカウント登録はインターネットを使ってホームページ上で行う。つまり、UOをプレイする前にインターネットに接続できる環境が必要となる。

アカウントを作成する前に、まず、ゲームのインストールを済ませておこう。その際にインストールオプションを選択することになるが、できるだけフルインストールが望ましい。インストール手順や対応しているハードウェア環境についてはパッケージや付属のマニュアルを参照してほしい。インストールが終了したら、自動的にブラウザーが起動し、ACCOUNT MANAGEMENT画面が開くので、ここから日本語公式ホームページのアカウント管理のページを開こう。

アカウント管理のページには、大きく分けてアカウントの作成とアカウントの変更の2種類が用意されている。新規プレイヤーは、アカウント登録でCD-ROMのケースに記されているレジストコードを入力した後、個

人情報を登録していくことになる。UO発売当初は英語のアカウント登録フォームしかなく、日本人プレイヤーにとって使いづらかったが、「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」では日本語で分かりやすく書かれたページで登録できるようになり、使い勝手が良くなっている。

停止していたアカウントを復活させる場合には“アカウント変更”を選択する。クレジットカードやゲームタイムクーポンの情報を入力すれば、停止していたアカウントを復活させることができる(ただし、利用していなかった期間により、キャラクター情報は失われているかもしれない)。

Shardを選択する時の注意点

UOには古くから用意されているレギュラーShardと、新規に設置されたローカルShardがある。日本やヨーロッパにもShardが設置されているが、通信速度の快適さを求めるなら日本のサーバーが有利だ。新規のローカルShardは、オープンして数ヵ月間は、設置国のプレイヤーしかアクセスできないという制限がある。その期間を過ぎてしまえば全世界のプレイヤーに解放されるが、ゲームの管理をしているGMなどのサポートを考えると日本語の通じるローカルShardをお勧めする。

このほか、特別なルールによって運営されているShardが2種類ある。一つはTest Centerと呼ばれ、新しく追加される予定のシステムをプレイヤーに試してもらおうという趣旨のShard。Test Centerではキャラクターデータの保証はされない。あくまでも新システムのテストのためにあるので、キャラクターが消滅しても文句は言えないのだ。もう一つは、ベテランプレイヤーのためのShardで、特別なルールが適用されているもの。ここでは冒険などで得られた戦利品をNPCが買い取ることはなく、すべてのアイテムは使用しているうちに壊れ(ほかのサーバーでは一部のアイテムのみ壊れる)、Recall(移動魔法)が使用できない。よりシビアなプレイを要求されるというわけだ。UOのプレイに慣れていないうちは避けた方が良い。

また、Shardを選ぶ理由として、気に入ったプレイヤーギルドが活躍していたり、友達がプレイしていることなどが考えられるだろう。UOはプレイヤー同士のコミュニケーションが重要なゲームとなっており、各Shardでプレイする名物プレイヤーやギルドによって雰囲気が微妙に違う。例えば、一時期のYamatoはギルド間の戦争が活発で、いくつかのギルドが同盟や抗争を繰り返すエキサイティングなShardだった。

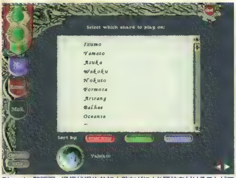
Shardを選択したら、いよいよキャラクター作成となる。キャラクターの作成方法によって、ゲームの難易度はがらりと変わる。この点に関しては、次回、詳細に紹介することにする。

Shard一覧表

Shard名	設置場所
Izumo	日本
Yamato	日本
Asuka	日本
Wakoku	日本
Hokuto	日本
Formosa	台湾
Arirang	韓国
Balhae	韓国
Oceania	オーストラリア
Europa	ヨーロッパ
Drachen Fels	ヨーロッパ
Baja	アメリカ
Napa Valley	アメリカ
Sonoma	アメリカ
Pacific	アメリカ
Lake Superior	アメリカ
Great Lakes	アメリカ
Catskills	アメリカ
Atlantic	アメリカ
Chasapeaks	アメリカ
Voluteer Shard (UOスタッフ訓練用)	アメリカ
Siege Parilous (ベテラン用の特殊Shard)	アメリカ
Test Chesapeake (テスト用)	アメリカ

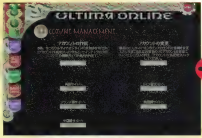


UOを起動すると自動的にパッチ作業(ゲームのアップデート)が始まり、終了するとこの画面が表示される。ここでアカウント名とパスワードを入力しShard選択画面に進む。また、アカウントボタンを押すことによってアカウントページを表示するなどの操作が行える



Shard一覧画面。通信状況や参加人数などにより順位を付けることができる。直前にログインしたShardには、画面下の地球(正確にはブリタニアだが)アイコンをクリックすることで簡単にログイン可能だ

アカウント管理ページの構成



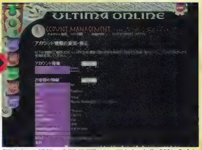
アカウント管理ページのトップ。新規に登録する場合は、左側の“アカウントの作成”を選択して、決済用のクレジットカードのデータなどを入力する。右側の“アカウントの変更”では、すでに入力してあるアカウントデータの変更のほか、アカウントの削除などが行える



“アカウントの作成”を選択すると、レジストレーションコードの入力を要求される。CD-ROMのケースに記された数字を間違えずに入力しよう



“アカウントの変更”を選択すると、アカウント名とパスワードの入力が求められる。ここには、パスワードを忘れてしまった場合に、自分のメールに送信してくれるサービスも用意されている



“アカウント情報の変更・修正”では、アカウント作成時に入力したプレイヤーのクレジットカードの番号や、メールアドレスなどの個人情報を修正できる

Blizzard from Far East

Blizzard Entertainment社のプロデューサーから聞いた

DIABLO II WARCRAFT III 最新情報 第2弾

「DIABLO II」の発売が待ち遠しいが、熱烈なDIABLOファンのわれわれとしては、予習を怠ることはできない。4月号に引き続き、先日来日したBlizzard Entertainment社のBill Roper氏(DIABLO IIの総合プロデューサー)とRob Pardo氏(WARCRAFT IIIのプロデューサー)から聞いた、2タイトルの最新情報を紹介していこう。 文/安井 勉



先日来日した際、デモをプレイしながらDIABLO IIに関して説明してくれたBill Roper氏(画面左)。真ん中がRob Pardo氏だ

DIABLO IIの新システム続報

マップ内での移動時間を短縮するWAYPOINTシステム

タウンマップの広さは、前作「DIABLO」のトリストラムと比べても、その7、8倍はある。前作では、タウン内で移動する際、「マナポーションを買ってくるから、ちょっと待ってて」と言って帰ってくると、2、3分かかっていたことを思い出してほしい。「DIABLO II」では、"WAYPOINTシステム"が導入され、マップ上の主要な場所にテレポート用の石盤が置かれている。石盤を踏むと、その地点が記憶され、それ以降石盤から石盤への移動が選択できるようになるのだ。Town Portalの魔法はDIABLO IIにもあるので、併用すれば移動時間をかなり短縮できるだろう。

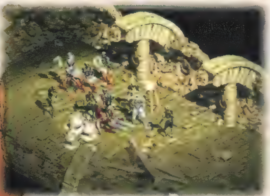
DIABLO IIでは、"走る"という動作も可能なので、移動はより高速化する。来日時に披露されたデモにおいては、走る動作は"Ctrlキー"を押しながら操作していたが、今後、キー操作なしでも実現できるようにするという。

前作では、フロアを移動するたびに長いローディング時間を必要としたが、DIABLO IIでは一瞬で終わる。マップはフィールドエリアも含めてランダムで配置されるようなので、マルチプレイではデータの送受信が必要に思えるが、今回のデモでは確認できなかった。第2章の中近東風の街並みや、第3章のジャングル内の町も見せてもらったが、得られた情報は、NPCが販売するアイテムのラインアップが変化することくらいである。ただ、シナリオ間の移動においてもローディング時間はほとんどなく、ストレスのないゲームプレイが期待できそうである。

操作を簡便化したベルトショートカット

前作では、体力やマナを回復するポーションや魔法のスクロールなど、いちいち持ち物の一覧を開かなくても使用できるようにショートカットが用意されていた。フルキーの1〜8までのキーが、画面に表示されているポーション類に対応していたわけだが、これらは腰に付けるベルトからアイテムを使うという設定であった。

DIABLO IIでは、フルキーの1〜4までのキーがショートカットとして用意されている。四つまでのアイテムしか使えないというのは、前作より不便ではないかと心配したが、実はかえって利便性が増しているのだ。ショートカット1に対応したアイテムが使用されると、自動的にショートカット1に登録し





4月号で紹介したクエストログのスクリーンショットが届いた。ウインドウ内の大きなボタンを操作すると、音声と共にクエストの内容が再生される。クエストメッセージのみが各国語に翻訳されるということなので、原作(英語版)の雰囲気はそのままで日本語版を楽しめそうだ



てあるセカンドアイテムが補充される。持ち物リストから自動的に補充されるわけではないが、アイテムの種別ごとにショートカットに登録したり、ポーションの組み合わせで戦術の幅が広がる可能性もある。

受動的スキルと能動的スキルの切り替えなど、DIABLO Ⅱの操作はアクション性を失わない程度に複雑になっている。ベルトショートカットについて、使えるアイテム数はそのままに操作を簡便化したのは、評価できるポイントだろう。

DIABLO Ⅱに関するQ&A

4月号でも掲載したが、Bill Roper氏にいくつかの疑問点をうかがったときの模様を引き続きお伝えしよう。"日本語版と英語版での対戦"という、日本人プレイヤーにとって気になる問題に関しては、期待の持てる回答を得られたので、安心していいだろう。

Q1　日本語にローカライズされたDIABLO Ⅱと、英語版のDIABLO Ⅱで、マルチプレイの対戦はできるのですか?

A1　まったく問題はありません。ローカライズは、Blizzard Entertainment社が行っているので、異なるローカライズ版においても、マルチプレイをサポートします。

筆者コメント(以下同):「STARCRAFT」では、一部のローカライズ版と英語版(オリジナル版)でマルチプレイができなかった点を指摘したのだが、DIABLO Ⅱについては問題なさそうである。

Q2　DIABLO Ⅱをゲームコンプリートするために必要な最低レベルはどれぐらいでしょう?

A2　シングルプレイでレベル35〜40。battle.netでのマルチプレイでは、レベル50程度が目安となるでしょうね。

開発者の方と筆者の間に入った通訳の方まで巻き込んで、ゲームデザイン論にまで発展した質問(笑)。果たして、ゲームはあらかじめレベルを設定してデザインされるべきか否かというのが論点だった。

Q3　前作では、Bill Roperさんが声優としても活躍されていましたが、DIABLO Ⅱでも出演されるのですか?

A3　もちろん、声の出演はしています。主要なキャラクターではなく、一般的なNPCの声として、どこかで使われているはずですよ。

前作では宿屋のOgdenの声を担当していた。一説によると、大ボスモンスターであるディアブロの"ウォー"という声も、Bill Roper氏のものだとされている。今回も探し出すのが楽しみである。

ストーリーベースで展開するWARCRAFT Ⅲ

従来の種族間抗争を継承し新たに4種族を追加

4月号では、概要のみの紹介となったが、オリジナルの3Dエンジンを使用したロールプレイング戦略「WARCRAFT Ⅲ」に関するインタビューも、DIABLO Ⅱと同じく熱気のあるものとなった。

元来、WARCRAFTシリーズは、Human族とOrc族との抗争を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーションである。競合する他社のタイトルの多くが、メカニカルなユニットが登場するSF的な世界設定であるのに対し、ファンタジックな世界観を持つWARCRAFTシリーズは異彩を放っていた。また、Blizzard Entertainment社を世界レベルのブランドに押し上げた出世作でもある。WARCRAFT Ⅲでは、従来のHumanとOrcの戦いの歴史はそのままに、新しい勢力が四つ加わり（そのうちの一つはDemon族であることが判明）、合計6種族が自軍として選択できるようになっている。

戦術の中心となるヒーローキャラクター

それぞれの種族には、ヒーローキャラクター(以下、ヒーロー)と呼ばれる統率者がいる。ヒーローは、ゲーム開始直後には1ユニットだけだが、ゲームを進めるに従って増えていく。Orc族であればWarlord、Human族であればPaladinやArchmageなどがヒーローとして登場する。ヒーローとその他のユニットは、大きさや見た目の違いが明らかなので、簡単に区別がつく。このヒーローを使って、GruntやShamanなどの基本ユニットをグループ化して、パーティーを編成する。パーティーには、必ずヒーローが必要なので、パーティー数=ヒーロー数となる。WARCRAFT Ⅲでは、このヒーローを中心として作戦行動を行う。Paladinの蘇生能力など、各ヒーローは特殊能力を持っているので、どのヒーローにどんなユニットをどれだけ率いらせるかが、戦略のポイントとなるだろう。

シングルプレイでは、従来のWARCRAFTシリーズのようにミッションベースではなく、ストーリーベースの展開が続くため、ストーリーに沿ってプレイしていれば、自然にヒーローが増えていくことになる。また、ヒーローは敵の攻撃などで倒れても、ホームポイントで復活するような仕組みになっており、シミュレーションゲームというより、RPG的な要素が濃いようだ。マルチプレイでヒーローを増やす仕組みについては明らかになっていないが、ゲームバランスを左右するポイントであるだけに、気になるところである。

リアルタイム戦略シミュレーションの限界に挑戦したゲームバランス

デモで使用されたシナリオは、雪に覆われた渓谷のような地形が舞台だった。ランダムなのか、シナリオの進行によるものなのかは不明だが、時折画面内に雪が舞い落ちるようなエフェクトも見られた。Orcのユニットが吐く白い息と相まって、凍えるような寒さをうまく表現していた。

また、マップ内には金鉱などの資源採掘の施設もあった。デモで確認できたのは、プレイヤーが建設した採掘施設ではなく、あらかじめ用意されたものだったが、これによって所持金が増えていくという、シミュレーションRPGに近いゲームデザインだと思っていたが、戦略要素も忘れられていないようだ。資源確保がユニットの生産速度と数に影響するのは明らかであるが、Rob Pardo氏によると「テクニカルなプレイヤーが大量生産だけで力押しできるようなゲームにはしたくない」とのことである。リアルタイム戦略シミュレーションの限界(大量生産必勝法)に挑戦する意図ともとれて、WARCRAFT Ⅲに対する筆者の期待は大きく膨らんだ。

今回デモを見て、WARCRAFT Ⅲの完成度は分かったが、まだテクニカルな攻略を思い浮かべるほどの開発段階ではなかった。とはいえ、Blizzard Entertainment社のこの作品に対する意気込みはじゅうぶん感じられた。



通訳:大原紀子／写真:大澤　誠

つなぎ方、始め方、マナーが分かる

ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのごろ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

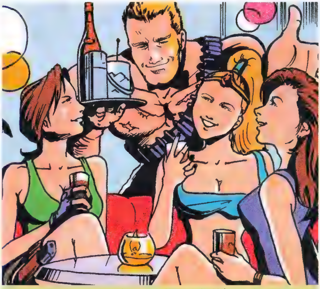
ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



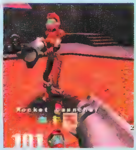
ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ



世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

QUAKE Ⅲ ARENA



世界中のゲーマーを虜にした「QUAKE」シリーズの最新作「QUAKE Ⅲ ARENA」。マルチプレイを主体にしたタイトルだけあり、ゲームのメニューから簡単に対戦可能なサーバーを見つけ出すことができる。前作からの根強いファンも多く、インターネット上には、常に数百ものサーバーが稼働しており、対戦相手に不自由しない

EVERQUEST



世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう

Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings



13の文明が登場する、リアルタイム戦略シミュレーションの人気タイトル。プレイヤーは個性的な文明の中から一つを選択し、テクノロジーを発展させながら勢力を拡大していく。MSN Gaming Zoneを利用することで、世界中のプレイヤーと対戦することが可能だ

Newbies

TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

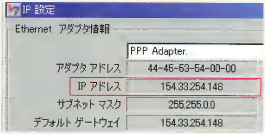
TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、ゲームメニューでは「Internet」「インターネット接続」と表記されることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、四つのピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。



IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、WindowsフォルダにあるWinipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。



Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動し クライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。



「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

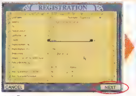
EVERQUESTをプレイするには

「EVERQUEST」(以下、EQ)は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

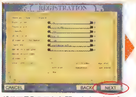
接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

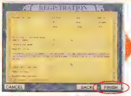
アカウントの取得方法



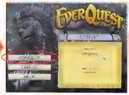
まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック



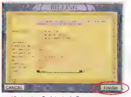
どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK



アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておこう



ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択



ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール&サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI Ⅱ

KALI Ⅱ
http://www.panda.co.jp/products/kali/non_js/welcome.html

日本語チャットもできる対戦相手探しソフトの決定版!

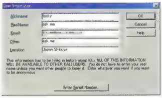
KALI Ⅱは多数のネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。また、ネットワークゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円(税別)が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

最初にするのはユーザー情報の入力

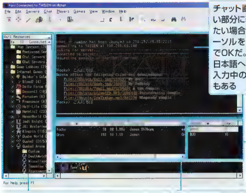
最初の起動時に、名前や電子メールアドレスなどを入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、知られたくない項目は適当に書いてもいい。すべての情報を記入したらOKを押そう。



Ver.1.99eで日本語チャットをするには

執筆した段階では、KALI Ⅱはまだベータ版のため、フォントの設定を日本語に変える必要がある。メニューのViewからDisplay PropertiesとChat Display Propertiesを選択すれば、ここから設定可能だ。

画面の見方



チャット画面。発言内容は、上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は、すぐ下の細長い欄にカーソルを置いて入力後EnterキーでOKだ。ただし、Ver.1.99eでは日本語への対応が不充分なためか、入力中の文字が表示されない場合もある

選択しているKALIサーバーにあるチャットルームと、それぞれに接続しているプレイヤー数の一覧。チャンネルは通常、ゲームごとに設置されている

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはChat Serversから接続するサーバー→チャットルームの順に選択しよう。日本人プレイヤーはTAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに多い。ゲームサーバーの一覧を見たい場合は、Internet Gamesからタイトル名、ゲームのタイプを選ぶ

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、Enterキーを押せば、OKだ。また、発言入力欄には/(スラッシュ)で始まるコマンドを入れることによっていろいろな操作ができる

ゲームサーバー一覧



左のウインドウからInternet Gamesを選択し、ゲームサーバー一覧を表示した状態。プレイヤー数、接続状況、使用マップなどが把握できる。接続したいサーバー名をダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然、そのゲームの製品版をインストールしていないと接続できない。ちなみに、赤字で示されているのは、使用されているマップデータを持っていないので、接続できないサーバーだ

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を。ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。



ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを押さえて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTIPLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方



これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com/

無料ネットワークゲームの宝庫

ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone(以下、Zone)だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi(オセロ)やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

タイトル	ジャンル
QUAKE Ⅱ	Action
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR	Action
JEDI KNIGHT : DARK FORCES Ⅱ	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires Ⅱ	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 2000	Simulation
Midtown Madness	Simulation

全部で100以上のゲームが用意されている

日本語専用ロビー開設



日本語の専用ロビーが開設された(http://jp.zone.com/age2/)。

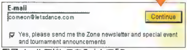
ユーザー登録の仕方



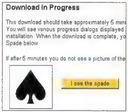
中央上の「Free Signup」を選択

Zone Name(ハンドル名)とパスワードを入力して「Start」を押す。このとき、他人と同じZone Nameを入力していると書き直しとなる。また、スペースや日本語は使えない



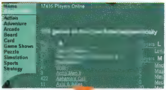


電子メールアドレスを入力して「Continue」を押す。次の画面で「Start Download」をクリックすると、必要なソフトのダウンロードが始まる

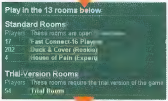


スペードの絵がダウンロードの状況を表わす。すべて見えるようになれば、完了だ

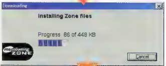
ゲームを選ぶ方法



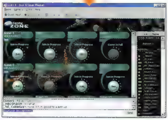
メイン画面の左端にあるメニューから、ゲームのジャンルを選択。「Game Index」を選ぶと、すべてのゲームを表示する。すると、ゲームの一覧が表示されるので、プレイしたいタイトルをクリック



ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。ルールや、上級／初級などによってチャンネルは分けられている。ここで好きなチャンネルを選ぼう



ロビーを表示するのに必要なソフトウェアがインストールされていない場合は、自動的にダウンロードされる



ソフトウェアが自動的に起動して、ロビー画面が表示される。右の欄はロビーに参加しているプレイヤーと回線状況の一覧。バーが赤いプレイヤーは、回線状況が良くない。ルームを選択後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

MSN Messenger Service

MSN Messenger Service
http://messenger.msn.com/lcja/

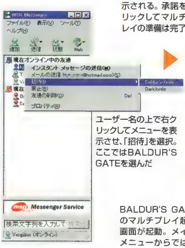
3クリックでネットワークゲームが起動できる

マイクロソフトのMSN Messenger Service(以下、MS)は、日本語でのチャットサービスが利用でき、ゲーム起動ツールとしても機能する便利なツールだ。Internet Explorerとの連携も充実している。

現在、MS日本語版Version 2.0がリリースされており、無料で入手できる。ユーザーとなるためには最初にHotmailのメールアカウント(○○@hotmail.com)が必要となるが、こちらも登録は無料、日本語で即座に完了するのでわずらわしさは一切ない。

使用するためには、まず上記のURLからMSをダウンロード。次に、入手したMMSSETUP.EXEをダブルクリックするとインストールされ、終了後、自動的に登録画面が開く。Hotmailのアカウントがない場合はここで登録を行う。手続き自体は通常の電子メールサービスよりも簡単で、名前、住んでいる県名、ログイン名、パスワードなどを記入するだけだ。あとは、Hotmailのアカウントを入力するだけでMSが使用可能になる。

なお、MSを使ってマルチプレイできるゲームはDirectPlayに対応したものに限られている。「Age of Empires Ⅱ : The Age of Kings」や「Midtown Madness」など、マイクロソフトのゲームのほとんどはプレイ可能だ。プレイできるゲームは、マシンにインストールされているとMSが自動で検出してくれる。メニューで「ツール」→「招待する」を選べばどのゲームがプレイ可能かが分かるだろう。



ユーザー名の上で右クリックしてメニューを表示させ、「招待」を選択。ここではBALDUR'S GATEを選んだ



招待されたユーザーにはメッセージが表示される。承諾をクリックしてマルチプレイの準備は完了



BALDUR'S GATEのマルチプレイ起動画面が起動。メインメニューからではなく、開始直前のロビー画面が表示される

PRESENT

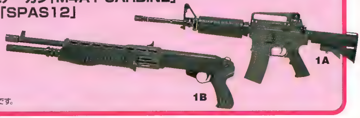
読者プレゼント

1 ゲームに登場する電動エアーガン「M4A1 CARBINE」とエアーコッキングガン「SPAS12」

(株)東京マルイ

本誌、特別企画で紹介(詳細についてはp.084〜089の記事を参照)した、ゲームに登場する銃と同型の電動エアーガン「M4A1 CARBINE」(1A)とエアーコッキングガン「SPAS12」(1B)をそれぞれ1名に。

※このプレゼントに限り応募の対象は年齢18歳以上です。



2 迫力満点の立体映像でゲームが楽しめる立体眼鏡4製品とLCDモニター

特集2(詳細についてはp.096〜101の記事を参照)で紹介した、お勧め立体眼鏡4製品とTECHNICAL EDGE(詳細についてはp.131を参照)で紹介した、大画面でゲームが楽しめるLCDモニターをそれぞれ1名に。



eyeSCREAM　1名
フレックス・ジャパン・トレーディング



3D REVELATOR　1名
(株)エルザジャパン



AGP-V6600 32MB SGRAM Deluxe
(GeForce 256搭載カードと立体眼鏡のセット)　1名
(株)ユニティ



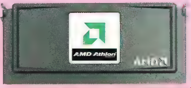
GA-3DGL／EX
(Riva TNT2搭載カードと立体眼鏡のセット)　1名
(株)アイ・オー・データ機器



Glasstron Lite (PLM-A35)　1名
ソニー(株)

3 ゲームに最適なCPU、Athlon 800MHz

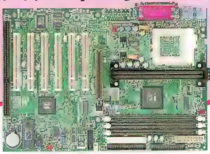
2月下旬に行われた、アイドス・インタラクティブ主催の雑誌社対抗「大刀〜DAIKATANA」対戦において、Play Onlineが優勝し、獲得したAMD提供の高性能プロセッサーAthlon 800MHzを1名に。



4 Apollo Pro 133Aを搭載した最新マザーボード「Trinity 400」

恵安(株)

ベースクロック150MHzまでサポートし、Socket370とSlot1に対応する最新マザーボード「Trinity 400」(詳細についてはp.130の記事を参照)を1名に。



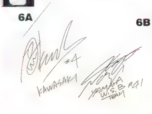
5 GeForce 256とDDR SGRAM 32MBメモリーを搭載した最強のビデオカード

カノープス(株)

ジオメトリーエンジン内蔵のGeForce 256と、300MHzで動作する32MBのDDR SGRAMを搭載した高性能ビデオカード「SPECTRA 7400DDR」(詳細についてはp.108〜109の記事を参照)を1名に。



6



エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

実写に迫るグラフィックのレーシングゲームSUPER BIKE 2000 日本語版」。実際に登場する日本人ライダー3名とナレーションを担当したレースコメンテーター、みし奈昌俊氏のサイン入り色紙を各1名に。内訳は、以下のとおり。

- 6A 柳川明 選手(KAWASAKI)　1名
- 6B 芳賀紀行 選手(YAMAHA)　1名
- 6C 藤原克昭 選手(SUZUKI)　1名
- 6D みし奈昌俊 氏(レースコメンテーター)　1名

7

エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

新価格となり、全国のコンビニでも購入できるようになった、オンラインRPG「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」を2名に。



8

ボーステック(株)

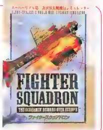
田中芳樹原作の人気小説『銀河英雄伝説』をベースとした、SFシミュレーション「銀河英雄伝説VI」(8A)を2名に、同タイトルのオリジナル携帯ストラップ(8B)を5名に。



9

(株)SME・インターメディア

地表の描き込みや、航空機の細かいエフェクトなど、グラフィックの美しさに定評のある、フライトシミュレーター「ファイタースクゥアドロン」を2名に。



10

(株)マイピック

FIAの公認を得て、1999年度のF1を可能な限り再現したレーシングゲーム「FORMULA ONE 99」を5名に。



11

アイドス・インタラクティブ(株)

多彩なアクションとなぞ解きが魅力の「トゥームレイダー：ラスト レベレーション」のオリジナル携帯ストラップを3名に。



12

1万人同時プレイが可能な3Dアクション戦略「10SIX」がプレイできるオンラインゲームサーバー、HEAT.NETのロゴの入ったTシャツと帽子をセットにして5名に。

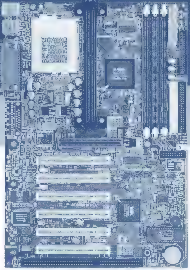


プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料[illegible]ください。[illegible]日[illegible]です。[illegible]発送をもって代えさせていただきます。

2000年3月6日にAMDが、3月8日にインテルが1GHzのCPUを正式に発表した。店頭では、動作周波数や仕様の異なる、史上最多とも思える種類のCPUが売られており、ユーザーは混乱していることと思う。また、インテル製CPUに限定すれば、Slot1からSocket370への移行という問題があるため、マザーボード選びに戸惑うところだが、こうしたCPUの移行期に最適なマザーボードが発売された。従来までのSlot1と2000年に主流となるSocket370の両方に対応した、Tyan Computer社のTrinity 400だ。 文／角田一美

Slot1とSocket370の両方に対応したマザーボード S1854S Trinity 400



Apollo Pro133A搭載マザーボードは不安定だと誤解している読者がいるかもしれないが、Windows 98 Second Editionを使用すれば、Apollo Pro133A用のAGPドライバとIDEドライバが自動的に組み込まれるので問題はない

すべての現行CPUに対応する理想のマザーボード

S1854S Trinity 400(以下、Trinity 400)は、Socket370とSlot1の両方を装備したユニークなマザーボードだ。チップセットはApollo Pro133Aを搭載しており、当然Coppermineにも対応。従って、Slot1対応のCeleron／PentiumⅡ／PentiumIIIとSocket370対応のCeleron(PPGA版)／Pen tiumIII(FC-PGA版)といった、多くの現行CPUを組み合わせることができる、大変魅力的なマザーボードである。ただし、二つのCPUを搭載してデュアルで動作させるのは無理で、あくまでもどちらか一方を選択することになる。

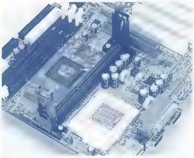
Slot1とSocket370の両方をマザーボード上に装備しているため、PCIスロットの数が少なくなっているのではないかと心配するが、そのようなことはない。スロット構成は、AGP×1、PCI×6、ISA ×1、DIMM×3(最大768MB)となっており、拡張性もじゅうぶんだ。メモリーについては、PC100／PC133／VC SDRAM(バーチャルチャネルSDRAM)の三つのタイプをサポートし、AGP 4×モードとUltra ATA／66にも対応。ヘビーユーザーでも満足のいく仕様だ。

Trinity 400はクロックアップが苦手 デフォルト設定で使用するのが無難

マザーボード上のコネクター類は配置がまとまっており、ケーブル類の取り回しに支障はない。CPUファン用の電源コネクターも、SlotとSocketの近くにそれぞれ用意されている。ただし、CPUの設定はやや面倒だ。まず、Socket370とSlot1のどちらを使用するのかを、マザーボード上のジャンパーピンで指定しなければならない。CPU倍率もジャンパーピンで設定する。ベースクロック(以下、FSB)は66／100／133MHzの三つで自動認識が可能だが、BIOSメニューからは66、75、83、95、100、112、117、124、133、138、140、150MHzの12種類のクロック設定が可能だ。ただし、コア電圧の変更はできない。

オーバークロック向けのマザーボードという印象はないが、それなりにクロックアップを試してみることはできそうだ。そこで、FC-PGA版のPentiumIII 500E MHzを使って、簡単なクロックアップを試してみた。

まずBIOSメニューでFSBを112MHzに設定したところ、問題なくマシンが起動し、Windows 98も安定動作した。次にFSBを117MHzに変更したところ、なぜかマシン起動時にFSBが90MHzに自動的に下がってしまった。また124MHz、133MHzに設定するとマシンが起動しない。テストに使ったPentiumIII 500E MHzは、これまでほかのマザーボードのテストで、FSB 150MHzによる動作を確認している折り紙付きであるため、原因としては、CPUのクロックを監視するオートセーフ機構が働いていると思われる。従って、クロックアップテストの結果は、112 MHz×5=560MHzが上限値ということになった。



Slot1とSocket370の両方を装備しているため、すでに持っているPentiumⅡやこれから購入するFC-PGA対応PentiumIIIの両方が使える

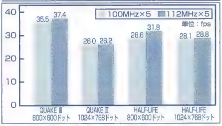
1万3,800円で買える コストパフォーマンスの高さが魅力

続いて、ベンチマークテストも行った。テストには引き続きPentiumIII 500E MHzを使用し、FSBを100MHz／112MHzの二つに設定して、「QUAKE Ⅲ ARENA」と「HALF-LIFE」のTimedemoを計測した。また、テストにはRiva TNT2搭載カードを使用した。テスト結果を見ると、いずれも30fps近いフレームレートが出ていて、快適にゲームが楽しめるパフォーマンスである。また、FSB 100MHzとFSB 112MHzの結果を比較すると、HALF-LIFE (800×600ドット)で約11%のフレームレートの上昇が見られる。

2000年4月号のOVER THE 100fps(p.110～111)で、Intel820搭載マザーボード(GA-6CX)にRDRAM(800MHz)と3D Blaster GeForceを組み合わせた場合の計測値を紹介しているが、HALF -LIFEの結果(1024×768ドットの計測値が27.7fps)を比較してみると、Riva TNT2搭載カードを使った今回のテスト結果(28.1fps)の方がわずかだが優れている。テストに使用したビデオカードの性能差を考慮すると、今回紹介したTrinity 400(Apollo Pro133A)とSDRAMの組み合わせの方がゲームのパフォーマンスをじゅうぶんに引き出しているとも考えられる。

Trinity 400の2000年3月上旬現在の実売価格は1万3,800円で、2万円前後するIntel820搭載マザーボードと比べると、コストパフォーマンスが大変魅力的だ。秋葉原の店頭では、徐々にSlot1対応PentiumIIIの流通量が減少し、FC-PGA対応PentiumIIIへの移行が進んでいる。Celeronに関しては、完全にPPGA対応版(Socket370)に移行した。こうしたマーケットの状況を考えると、Trinity 400は、パフォーマンス、価格、汎用性(Slot1とSocket370の両方に対応)の三つで、ゲーム用途に最適なマザーボードといえるだろう。

Trinity 400のパフォーマンステスト



製品情報

製品名	S1854S Trinity 400
チップセット	Apollo Pro133A
対応CPU	Slot1対応Celeron／PentiumⅡ／PentiumIII Socket370対応Celeron／PentiumIII
ベースクロック	66、75、83、95、100、112、117、124、133、138、140、150MHz
メモリースロット	DIMM×3(最大768MB)PC100／PC133／VC SDRAM対応
拡張スロット	AGP×1、PCI×6、ISA×1
IDEポート	Ultra ATA／66対応
実売価格	1万3,800円(2000年3月上旬現在)
問い合わせ先	恵安 TEL 03-3980-6425
URL	http://www.keian.co.jp/

注意事項

ここで紹介しているオーバークロックを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカー保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知下さい。

特集2(p.096〜101)では立体眼鏡やヘッドマウントディスプレイを紹介したが、ここではそれらとはコンセプトの異なる、魅力的なLCDモニターを紹介したいと思う。ソニーのGlasstron Liteは、立体効果は得られないが、パソコン用ディスプレイでは不可能な大画面でのゲームプレイを可能にするモニターだ。このLCDモニターを使って、ゲーム、DVDビデオの再生などを試し、大画面ならではの楽しみ方を探ってみた。　文／Fakemoon

52インチ相当の大画面でゲームが楽しめるLCDモニター Glasstron Lite



ソニーのLCDモニターGlasstron Lite。実売価格は4万〜4万5,000円まで下がっているため、15インチモニターと同程度のコストで購入できる

テレビ出力が可能なビデオカードを使ってパソコンゲームを大画面でプレイ

特集2(立体眼鏡特集)の中で紹介したPC Glasstron(p.099参照)がパソコン用モニターであったのに対し、ここで紹介するGlasstron Lite(PLM-A35)は、あくまでもテレビの代わりとなるモニター(S映像入力、コンポジット映像入力のみ対応)として製品化されている。眼鏡の形をしたLCDモニターを装着すると、2m離れた前方に体感52インチ相当のテレビ映像を見ることができる。Glasstronは1996年に最初の製品が発売されて以降、デザインの改良や軽量化が進められており、さらにGlasstron Liteは上位機種に比べて調節機能を限定し、だれもが簡単に接続してすぐ利用できるというコンセプトの下、5万8,000円という思い切った価格設定を実現している。

パッケージ構成は、LCDモニター、ACアダプター(DVカメラ用のリチウムイオンバッテリーも利用可能)いうシンプルさ。S映像入力端子と特殊ステレオミニジャックのほか、AVコード(特殊ステレオミニプラグ←→ピンジャック)とプラグアダプター(ピンジャック←→ピンジャック)が別途付属するため、映像2系統、音声2系統の入力が可能。また、LCDモニターにはステレオイヤーレシーバーが内蔵されており、ヘッドホンの代わりになる。バッテリーの充電機能はオプション品扱いだが、すでにDVカメラ用バッテリーチャージャーなどを持っている場合はそのまま利用できる。

最初に説明したように、Glasstron Liteはテレビモニターの代わりとして機能するため、そのままではパソコンに接続することはできない。ただし、Millennium G400 DualHeadなどのテレビへの映像出力が可能なビデオカードを持っているユーザーであれば、ゲーム画面(640×480ドット)をGlasstron Liteに表示させ、52インチ相当の大画面でプレイすることが可能だ。また、DVD-ROMドライブ搭載パソコンと5.1チャンネルサウンドが出力可能なスピーカーを持っている場合、一般家庭では見る機会がない大画面で映画(DVD)が楽しめるようになる。

モニター画面と一体になることで3D空間での臨場感が増す

実機を使ったテストとして、まずはMillennium G400 DualHeadとGlasstron Liteを接続してゲームをプレイしてみた。「取りあえず映る程度かな」といった筆者の予想をいい意味で裏切り、コンシューマーゲーム機並みの映像が確認できた。テレビ出力のため、細かいフォントが見にくいのは仕方がないとして、高級機のPC Glasstronよりスクリーンサイズが大きい(PC Glasstronの虚像画面サイズは約30型)ので迫力が感じられる。

まず、私がいちばんお勧めしたいゲームが、フライトシミュレーターだ。フルスクリーンHUD(ヘッドアップディスプレイ)視点が設定できるものであればなおさらで、自分が本当に機体を操縦しているかのような感覚を味わうことができる。実際、「USAF」のプレイを通して、ものの見事に飛行機酔いに襲われるほどのリアルさだった。慣れるまでにはある程度の練習が必要だろうが、そこがかえって魅力的と感じるプレイヤーもいることだろう。スペースコンバットシミュレーション「FREESPACE 2」でも同様で、Glasstron Liteを装着することによって、外の視界が遮断されるため、宇宙空間を浮遊する感覚が増大する。CRTディスプレイでは味わいにくい、自分を軸として回転する動きはGlasstron Liteならではだろう。「SLAVE ZERO」「UNREAL TOURNAMENT」「QUAKE Ⅲ ARENA」など、1人称視点でプレイできるゲームの場合、ゲーム中の目線と自分の目線が一致するため、3D空間の中に入り込んだような感じがする。また、3Dサウンドを組み合わせると、その効果はさらに増大する。

逆に「GP500」や「MOBILE1 RALLY CHAMPIONSHIP」などのレースものはあまり向いていないと感じた。特にGP500では、コーナリング中についつい体が傾きがちになり、その状態ではGlasstron Liteに表示される路面と自分の姿勢に違和感を覚える。また、ゲーム用途で難点を挙げるとすれば、外界との遮断性が高過ぎるために、手元のキーボードが見えないという点だ。しかし、ジョイスティックなどにキーアサインするか、ブラインドタッチが可能ならば問題ないだろう。

Millennium G400を使えばDVDビデオも快適に楽しめる

最後にDVDビデオを使用した感想も紹介しておく。Millennium G400 DualHeadのDVD MAX機能(DVDビデオ再生アクセラレーション機能)をオンにした状態でテストしたが、映像クオリティーとサイズはじゅうぶん実用範囲内である。ビデオデッキ、DVDプレーヤー、PlayStation2など、テレビ接続を前提としたAV機器であれば、Glasstron Lite本来の能力を発揮することはいうまでもないが、大きなテレビモニターが用意できない環境で、テレビ出力機能を持ったビデオカードさえあれば、さまざまな用途にGlasstron Liteを活用できるだろう。

製品情報

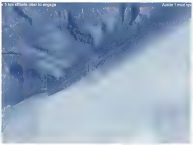
製品名:Glasstron Lite(PLM-A35)
メーカー名:ソニー
LCD:0.55型／18万ドット
虚像画面サイズ:約52型(2m先)
映像入力端子:S映像入力(4ピンミニDIN)
音声入力端子:特殊ステレオミニジャック
音声出力:ステレオイヤーレシーバーが付属
価格:5万8,000円
問い合わせ先:ソニーお客様ご相談センター
TEL 03-5448-3311
URL:http://www.sony.co.jp/



眼鏡型LCDモニターの重量は95gと軽量で、装着したままで2時間の映画を見たとしても気にならないだろう。ステレオイヤーレシーバーが付属しているのもうれしい



Millennium G400のDualHead機能をゲーム用途で使う機会は少ないが、Glasstron Liteへの映像出力として使うのには最適だ



USAFをフルスクリーンHUD視点でプレイして、機体を回転させると、CRTディスプレイ以上の臨場感で天地がひっくり返る

SECRET FILE #00073

SWAT 3:CLOSE QUARTERS BATTLE

メーカー:サイバーフロント

休暇中に駆り出された哀れな隊員たち

テロに休日は関係ないというわけで、休みの日に慌てて出動した隊員の姿を見ることができる。Shift＋@キーを押してコンソールを表示させ、"casual"とタイプしてみよう。下着姿に防弾チョッキという情けない格好でチームが編成される。そのほか、便利なコマンドとして"noshades"がある。室内の影が無くなり、画面がとても明るくなるのだ。夜間のミッションで利用すれば、暗視カメラよりもはっきりと、現場の様子を把握できる。映画監督の名前でもある、"johnwoo"を使うとスローモーションになる。ただ、単純に動作が遅くなるだけだが……。



白い肌着とトランクスで登場した隊員たち。それでも、がっしりした体格で強そうだ。しかし、この姿でプレイすると緊迫感に欠けてしまう

SWAT 3:CLOSE QUARTERS BATTLEのチートコマンド一覧

iamleet	すべての条件を満たしてミッションを終了
johnwoo	スローモーションになる
swatlord	チーム全員が無敵になる
casual	チーム全員が下着姿になる
doubleshot	武器を連射できる
nc17	撃たれたとき、出血の量が増える
noshades	夜間のミッションが昼間のように明るくなる
hotstuff	敵が強くなる
justin	敵が降伏しなくなる

いかさま野郎チートコマンダー

CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00074

NOX

メーカー:エレクトロニック・アーツ・スクウェア

始めから最強の状態でプレイする

シングルプレイのスタート時点でいきなり、goldを無限にしたり、レベルを90にできるチートを発見した。やり方は簡単。スタート時にF1キーを押し、コンソール画面を表示させて"racoiaws"と入力する。これでチートモードが有効になるので、その後、"cheat gold ＊＊＊"(＊＊＊は金額)と入力すると、欲しいだけgoldを入手できる。また、"cheat level ＊＊"(＊＊は10～90までの数字)を入力すると、キャラクターが入力した数字のレベルになる。

NOXのチートコマンド一覧

set god	無敵になる
cheat gold ＊＊＊(数字を入力)	goldを＊＊＊増やす
cheat level ＊＊(数字を入力)	キャラクターが＊＊レベルになる
cheat spells	すべての魔法が使えるようになる
cheat mana	マナを回復させる
cheat health	体力を回復させる



チートモードを有効にし、"cheat god 999999999"と入力したところ、スタート時点で999999999gold入手できた。画面を確認すると分かるが、goldの表示がウインドウをオーバーしてしまった

SECRET FILE #00075

SOLDIER OF FORTUNE(デモ版)

メーカー:P&A

潜入捜査を体験

敵がプレイヤーを無視するようになるため、潜入捜査気分が味わえるというチートコマンドを紹介しよう。「SOLDIER OF FORTUNE」のデモ版では、ゲームプログラムのショートカットに起動オプションを加えることで、コンソール画面を表示できるようになる。ここに、チートコマンドを入力するのだ。まず、デスクトップに作られたショートカットを右クリックし、プロパティを表示させよう。ここで"リンク先"に書かれた実行ファイル名(例、"C:¥Program Files¥Raven¥SOF Demo¥SoF.exe")に"+ set console 1"を追加する。このショートカットでゲームを起動した後、@キーを押すとコンソール画面が表示されるので"notarget"とタイプし、Enterキーを押そう。これで敵がプレイヤーを無視するようになるはずだ。本誌CD-ROMにデモ版が収録されているので、試してみよう。



"notarget"のコマンドを入力すると、敵がこちらを無視して、攻撃してこなくなる。これで、敵の本拠地をのんびり探索できる

SOLDIER OF FORTUNE(デモ版)のチートコマンド一覧

god	無敵になる
noclip	壁をすり抜ける
notarget	敵が無視するようになる
timescale.4	スローモーションになる
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol	9mm Black Pantherが出現する
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol2	.44 Silver Talon Semi-automaticが出現する
SPAWN ITEM_WEAPON_assault_rifle	Raptor Submachinegunが出現する
SPAWN ITEM_WEAPON_sniper_rifle	Eagle Eye Sniper Rifleが出現する
SPAWN ITEM_WEAPON_shotgun	B-42(Berserker) 12-gauge shotgunが出現する
SPAWN ITEM_EQUIP_armor	アーマーが出現する
SPAWN ITEM_EQUIP_c4	C4 with timerが出現する
SPAWN ITEM_EQUIP_flashpack	Flash Pakが出現する
SPAWN m_nyc_ebum	民間人が出現する
SPAWN m_nyc_mskinhead1	敵が出現する

SECRET FILE #00076

トゥームレイダー:ラスト レベレーション

メーカー:アイドス・インタラクティブ

アイテムが無限になる!!

まず始めに、アイドス・インタラクティブのホームページ(http://www.eidos.co.jp/)から最新のパッチ(Ver.1.01)をダウンロードしてアップデートしておこう。この後、ゲームを起動させて、チートコマンドを入力すると、無限にアイテムが使え、レベルをスキップできるようになる。

まず、ララが真北(真北を向いているとコンパスの針が透き通る)に向いている時にEscキーで持ち物を表示させる。ここで、small medipackを表示してG、U、N、Sの順にキーを押さえ、すべて押さえたら指を離そう。もう一度Escキーを押して持ち物画面から抜けると、アイテムが無限に使えるようになる。アイテムが少ないレベルでは特にうれしい技だ。同じ要領でLoad Gameを表示させ、H、E、L、Pの順にキーを押さえるとレベルをスキップできる。これを使えば希望のステージに簡単に行けるのだ。

トゥームレイダー:ラスト レベレーションのチートコマンド一覧

small medipackを表示中にG、U、N、Sキーを順に押さえる	アイテムが無限に使用できるようになる
Load Gameを表示中にH、E、L、Pキーを順に押さえる	レベルスキップ



通常は×4 medipackと表示され、アイテムの残量が示されるのだが、チートを使うと、Unlimited Large Medipackと表示され、使い放題になる

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q 「EVERQUEST」など、海外のサーバーへの接続が必要なゲームをプレイする場合に、お勧めの接続方法を教えてください。また、マルチプレイに有利なプロバイダーも併せて教えてください。　（神奈川県・安治良介）

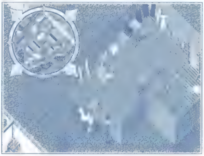
A ネットワークゲームを快適な状態で楽しむためには、高速な通信環境が必要です。マシンスペックがいくら高くても通信速度が遅いと、マルチプレイ時にラグが発生します。「EVERQUEST」や「ULTIMA ONLINE」に代表される、多人数のプレイヤーが同時に参加するネットワークゲームは、特に影響を受けるでしょう。

モデムを使ってアナログ回線経由でプレイしても問題ないのですが、やはり常に安定した通信スピードを保ちたいなら、ISDN回線の利用をお勧めします。ちなみに、ISDN回線の申し込みはNTTで手続きをする必要があり、場合によっては屋内配線の工事も行います。ISDN回線は、モデムの代わりにTA（ターミナルアダプター）を使用します。多少の投資（1万5000円～3万円）が必要になりますが、アナログ回線よりも高速で快適な通信環境を間違いなく実現できるでしょう。

また、TAの代わりにダイアルアップルーターを使用する方法もあります。ダイアルアップルーターを使うと、LAN接続した複数のパソコンで同時にインターネットにアクセスできるようになります。ただし、ルーターの機種やゲームサーバーによっては接続に面倒な設定が必要となるので、サポートのしっかりしたメーカー（例えば、富士通やNTT-ME）のものを選びましょう。

プロバイダーの選択も重要です。選択の基準は“通信速度”と“料金”です。一般的にiij4UやDTIなどの大手プロバイダーは大容量のバックボーン回線を持っているため良好な通信環境が得られます。もちろん、規模が小さくても、つながりやすく通信速度の速いプロバイダーもあります。回線容量が小さくても利用者数が少なければ快適に利用できるということです。課金方法はプロバイダーによって異なりますが、従量制（利用時間毎に課金）と定額制（月額固定）、両方の併用方式の3種類があります。

下記の表に紹介しているプロバイダーなら、まず間違いなく快適なマルチプレイが楽しめるので、検討してみてはいかがでしょうか。　（角田一美）



「ULTIMA ONLINE」は回線速度が最も影響するゲームの一つ。海外のサーバーで快適にプレイするには、プロバイダーの回線速度が大きく影響する

ネットワークゲームに最適なプロバイダー一覧

プロバイダー名	URL	ポイント
IIJ4U	http://www.iij4u.or.jp/	国内最大のプロバイダー。強力なバックボーン回線で、快適なアクセススピードを保証している
DTI	http://www.dti.ad.jp/	さまざまな料金プランが用意されており、自分にぴったりのものを見つけることができる。回線も比較的高速
AT&T WorldNet Service	http://www.att.ne.jp/	定額2,000円で使い放題。一次プロバイダーのため回線も高速
So-net	http://www.so-net.ne.jp/	高速な回線を用意。コンテンツも豊富で、ホームページには、ゲームコーナー「Party Crew」なども用意されている

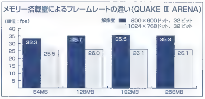
Q メインメモリーのことで質問があります。PC100とPC66のメモリーは同時に搭載することができるのでしょうか？　また、メモリーの搭載容量の差でゲームの快適度は変わりますか？　（福岡県・辻　誠）



ゲームを快適にプレイするには、128MB以上のメモリーを搭載するのがベストだ。価格も手頃で、秋葉原では128MBのSDRAMを1万2,000円前後（3月上旬時点）で買うことができる

A PC100とPC66のメモリーを混在させることは原則として可能です。しかし、注意したいのが、システム全体のベースクロックです。例えば、PentiumⅡやK6-2など、ベースクロック100 MHzのCPUを使って動作させている場合、そこにPC66メモリーを使うとベースクロック100MHzで動作させることになります。PC66のメモリーの多くはベースクロック100MHzでも動作しますが、これは動作条件に余裕を持たせてあるからです。メモリーによっては、動作しないものもあります。反面、Celeronなどを動作させる、ベースクロック66MHzの設定下では、PC100のメモリーは問題なく使用できます。

規格の異なるメモリーの混在には、ご質問の例以外にも多くのパターンがあります。SIMMとDIMMの混在、容量が異なるメモリーの混在、CL2とCL3の混在……など、いずれも混在できる場合とできない場合があります。主にマザーボードの設計に依存するところが大きいのですが、それ以外にマザーボードとメモリーの相性やメモリー同士の相性など不透明な要素が多いため、実際に使ってみるしか確認できないのが現実です。



測定には、「QUAKE Ⅲ ARENA」を使用し、Timedemoで計測したフレームレートの値をまとめた。（計測環境：マザーボード Tyan Trinity400／CPU PentiumⅡ 400MHz／ビデオカード Riva TNT2）

さて、パソコンゲームを快適に楽しむために必要なメモリー容量ですが、最低でも128MBは搭載すべきです。「QUAKE Ⅲ ARENA」などの重い3Dゲームの場合、64MBでも動作はしますが、フレームレートは低くなり、ソフト起動時間が長くなります。ちなみに、経験から言うと、Windows 98を使用する場合、メモリーの増設による効果が期待できるのは192MB（128MB＋64MB）程度までで、それ以上増設してもパフォーマンスは上がらないと思います。　（角田一美）

Q ゲームをプレイするためにパソコンを購入しようと思っています。サポート面を考えると大手メーカーのものが良いと思うのですが、全般的に搭載しているビデオカードの性能が良くないようです。3Dゲームをぜひ楽しみたいのですが、どうしたら良いでしょうか？
（大分県・森岡啓）

A ゲームプレイをメインに考えたパソコン選びでは、ビデオカードの性能を重視すべきです。パソコンを購入する際は、スペック表のビデオカードの項目を注意深くチェックしましょう。

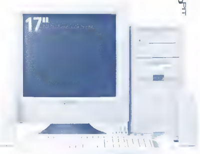
確かに、量販店などの店頭に並んでいる大手メーカー製のパソコンは、そのほとんどが、ロースペックのビデオカードを搭載している（または、ビデオチップをマザーボード上に組み込んでいる）ようです。理由は、コストダウンを重視しているためと考えられます。これでは、最新の3Dゲームを遊ぶのは難しいと言えるでしょう。しかし、パフォーマンスが高いビデオカードを採用しているメーカー製パソコンもあります。中でもお勧めなのが、通信販売をメインに行っているメーカーのパソコンです。ラインアップには、ゲームプレイをターゲットにしたモデルもちゃんと用意されており、例えば、ソーテック（http://www.sotec.co.jp/）のPC STATION M360はゲームに強い「Voodoo3 2000」を搭載しています。

通信販売を行っているメーカーのパソコンは、主に企業やSOHOをターゲットにしており、アプリケーションソフトがあまり付属していません。しかし、その分価格を抑えることができ、コストパフォーマンスに優れています。もちろん、メーカーとしての保証や電話によるサポート体制は整っているので、購入後も安心して使うことができます。

BTO（Built to Order）方式を採用し、ユーザーが必要なパーツを選択してオーダーできるというメーカーもあります。特に、エプソンダイレクト（http://www.epsondirect.co.jp/）のパソコンは、ビデオカードの選択肢の幅が広く、最新のビデオカードSPECTRA 7400DDRなども選べるようになっています。

通信販売系のメーカー製パソコンにはもう一つメリットがあります。それはメーカー独自にカスタマイズされた部品を、あまり使っていないということです。これは将来ビデオカードなどのパーツをアップグレードする場合に大変有利なことです。

通信販売系のメーカー製のパソコンは、ホームページ上で、手軽に購入できるのも魅力の一つでしょう。パソコンの詳細なスペックも載っているので、一度チェックしてみてはいかがでしょうか。
（杉山淳一）



ソーテックのPC STATION M360。Pentium III 600MHz、8倍速DVD-ROMドライブ、Voodoo3 2000搭載、17インチモニター付属で16万8,000円となっている



エプソンダイレクトのEndeavor Pro-800Lは、スペックを完全に自分好みの構成にすることができる。ビデオカードのラインアップの中には、最新のビデオカードSPECTRA 7400DDRも用意されている

Q 音声コミュニケーションツールというものがあるようですが、どんなものですか？ 入手先と使い方を教えてください。
（神奈川県・森内隆）

A 音声コミュニケーションツールとは、インターネットを利用し、電話のように声を使ってチャットをするためのツールです。

Windows 98に付属している「Microsoft NetMeeting」に、音声で会話できる機能が付いていますが、同じものと思っていただいて良いでしょう。ただし、音声コミュニケーション専用に作られたツールは、マルチプレイしながらコミュニケーションすることを意識して開発されています。そのため、回線への負荷が小さくなっており、マルチプレイに影響を与えない仕様になっています。

音声コミュニケーションツールの一つに「TeamStream」があります。このツールは、多人数で会話しても回線への負荷が小さく、比較的安定して通信できるお勧めのツールです。TeamStreamの接続にはTCP/IPを使用するため、事前にサーバー側のプレイヤーからIPアドレスを教えてもらう必要があります。接続方法は簡単で、サーバー、クライアント共にメニュー画面のAdd Connectionボタンを押して、サーバーのIPアドレスを入力するだけです。接続が成功すると、相手のプレイヤー名がメニューに表示されるので、後はマイクを使って会話を楽しむことができます。

このソフトでは、サーバー内に複数のチャットチャンネルを作って、数人と個別に音声チャットすることも可能です。チャンネルの追加にはAdd Channelボタンを使います。ただし、チャンネルを多くし過ぎるとホスト側の回線負荷が大きくなり、肝心のゲームプレイに影響が出てしまうので、注意しましょう。

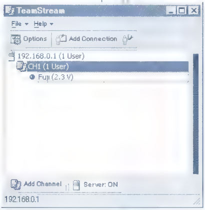
ほかにも、音声コミュニケーションツールはいくつかあり、ゲームによって相性が良かったり悪かったりということがあります。ただ、どれが最適かは使ってみないと分かりません。音声コミュニケーションツールの中で、ポピュラーな「Roger Wilco」や、ホームページ上で利用可能なサーバーの状態を確認できる「BattleCom」などもお勧めですので、いろいろ試してみましょう。
（Fuji教官）

音声コミュニケーションツールホームページ一覧

TeamStream
http://www.teamsound.com/

BattleCom
http://www.shadowfactor.com/

Roger Wilco
http://www.resounding.com/



TeamStreamのメイン画面。Add Connectionボタンを押し、サーバー側のIPアドレスを入力するだけで、簡単に使えるようになる。このソフトは多人数でも利用可能なため、チームプレイの必要なネットワークゲームに最適だ

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	内容
DENSYA	電車でGO! デジタルコレクション
DS6	大戦略Ⅵ
FS2000	Microsoft Flight Simulator 2000フライト／ビデオファイル
KEIBA	お父さんのための血統競馬
NOX	ノックス
ODN	ODN接続サインアップキット
PACHINKO	パチンコ実機攻略シリーズ
PRO BASEBALL 2000	プロベースボール2000
SANGOKUSHI	三國志インターネット パワーアップキット
SOF	SOLDIER OF FORTUNE
SPEEDWAY	SPEEDWAY
SUPERBIKE2000	スーパーバイク2000
TEAM ALLIGATOR	Ka-52 TEAM ALLIGATOR
TOWER OF ANCIENT	TOWER OF THE ANCIENTS

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームは　部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカ　、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

アクションRPG ノックス

異世界"NOX"で、地球人ジャックが冒険を繰り広げるというファンタジーアクションRPG。このデモ版はマルチプレイ専用で、LANか、もしくは専用サーバーのWestwood Onlineで対戦が楽しめる。対戦で使用できるキャラクタークラスは、"コンジュラー"のみで、召喚できるクリーチャーは、"ボマー""ガーゴイル""アーチン""ストーンゴーレム"の4種類だ。



インストール方法
①付録CD-ROMのNOXフォルダに収録されている[NOXデモ_説明書.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「オプション」→「操作方法コンフィグ」で変更可能です。

マウス左クリック	拾う、使う、攻撃、決定、オブザーバーモードの終了
マウス右クリック	(押し続けることで)移動
Spaceキー	ジャンプ
Q/Iキー	所持品画面
Bキー	知識の書開閉
Zキー	解毒薬使用
Xキー	体力回復薬使用
Cキー	マナ回復薬使用
Vキー	武器の交換
Aキー	スペル1を唱える
Sキー	スペル2を唱える
Dキー	スペル3を唱える
Fキー	スペル4を唱える
Gキー	スペル5を唱える

Rキー	スペルセット選択
Tキー	ボマーを召喚
Shiftキー	スペルのターゲット
Tabキー	マップ表示
1キー	マップの縮小
2キー	マップの拡大
Escキー	メニュー表示
Enterキー	チャットモード
Backspaceキー	チームチャットモード
Alt+半角/全角キー	日本語入力(チャットモード時)
F9キー	スコア表示
Jキー	あざけり動作
Kキー	指さし動作
Lキー	笑う動作
Homeキー	設定ウインドウ表示

戦略シミュレーション 三國志インターネット パワーアップキット

多大な支持を得ている戦略シミュレーションシリーズの最新作。この体験版は、「三國志インターネット」の製品版が無くともプレイできるようになっている上、マルチプレイも可能だ。体験版専用サーバー(2000年5月31日まで接続可能)が用意されているので、気軽に対戦に参加できるはずだ。広大な中国を舞台に、君主としての指導力を存分に発揮してほしい。



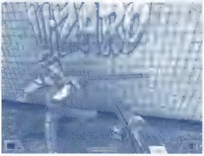
インストール方法
①付録CD-ROMのSANGOKUSHIフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SPTSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	(アイコンをクリックすると)行動の指示
マウス右クリック	メニュー表示

3Dシューティング SOLDIER OF FORTUNE

過激な暴力シーンと、迫力ある多数の武器が登場する3Dシューティング。現実の世界が舞台となっていることもあり、戦闘の臨場感は抜群だ。特に、容赦なく発砲してくるテロリストたちとの銃撃戦は、スリルに満ちている。このデモ版はマルチプレイにも対応しており、12種類のスキンと2種類のマップが使用可能だ。対戦サーバーを自動で検知できるシステムになっているので、気軽に参戦してみよう。



インストール方法
①付録CD-ROMのSOFフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「KEY BINDINGS」で変更可能です。

↑キー/マウス右クリック	前進
↓キー	後退
←キー	左を向く
→キー	右を向く
Shiftキー	走る/歩く
,キー	左並行移動
.キー	右並行移動
左Ctrlキー マウス左クリック	武器の発射
Mキー	特殊攻撃
Rキー	弾薬の装填
Spaceキー	ドアの開閉、捕虜の誘導

0/Iキー	武器選択
Backspaceキー	武器を捨てる
Tabキー	ミッション目的を表示
Dキー	ジャンプ
Cキー	しゃがむ
Enterキー	アイテム使用
[キー	アイテム選択
¥キー	アイテムを捨てる
Qキー	スコア表示
Tキー	チャットメッセージの入力

レーシング スーパーバイク2000

スーパーバイク世界選手権公認のレーシングゲーム。このデモ版では、日本人選手の芳賀紀行となって、レースに参加することができる。また、リプレイ機能が使えるようになっているので、自分の走りをさまざまな視点からチェックすることも可能だ。美しいグラフィックで再現される、迫力あるレースをたっぷりと堪能してほしい。



インストール方法
①付録CD-ROMのSUPERBIKE2000フォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「セッティング画面」→「コントローラ設定」で変更可能です。

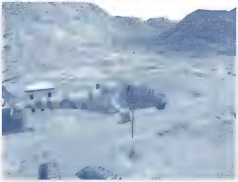
↑キー	スロットル
↓キー	ブレーキ
←キー	左コーナリング
→キー	右コーナリング
Iキー	シフトアップ
Kキー	シフトダウン

右Ctrlキー	後方確認
Lキー	シート前方に座る
Oキー	シート後方に座る
Pキー	ライダーアクション
F1〜F8キー	視点切り替え

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

フライトシミュレーター Ka-52 TEAM ALLIGATOR

戦闘用ヘリコプター“Ka-52 Alligator”を操縦するフライトシミュレーター。プレイヤーは、ロシア軍航空部隊の指揮官となり、自分の部隊に属する6機のKa-52 Alligatorを率いて戦術を立案する。さらに、プレイヤー自身もリードパイロットとして、率先して戦地へ出撃しなければならない。知能と行動力の両方を、最大限に発揮することが要求されるゲームだ。



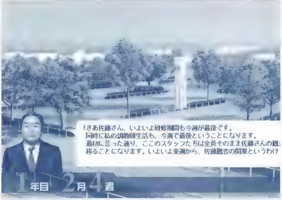
インストール方法
①付録CD-ROMのTEAM ALLIGATORフォルダに収録されている[TALLIGSLD.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダを指定して[Unzip]ボタンを押してください。
③解凍先のフォルダ内にある[TEAMALLIGATORLAUNCHER.EXE]をダブルクリックしてください。
※この体験版をプレイするためには、ジョイスティックが必要です。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

Ctrl+Rキー	回転翼の発動
ジョイスティックのスロットル	出力の調整
＜キー	左回転
＞キー	右回転
←キー	機体を左へ傾ける
→キー	機体を右へ傾ける
↑キー	機体を下に傾ける(前進)
↓キー	機体を上に傾ける(減速)
Hキー	ホバーモードON／OFF
Gキー	着陸装置の出し入れ
Ctrl+Mキー	主砲式器のON／OFF
Spaceキー	武器の発射
Backspaceキー	武器の選択

競馬シミュレーション お父さんのための血統競馬

「サラブレッドの遺伝能力は血統構成によって決まる」という“I理論”に基づいて制作された競馬シミュレーション。プレイヤーは競走馬の調教師となり、できるだけ多くの名馬を育て、ＧＩレースに勝つことを目指す。調教師として行うたくさんの仕事や、さまざまな人たちとの出会いを通して、競馬の世界の奥深さを知ることができるだろう。



インストール方法
①付録CD-ROMのKEIBAフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	メッセージのスクロール／(アイコンをクリックすると)行動の指示

その他収録ソフトのインストール方法

電車でGO! デジタルコレクション
①付録CD-ROMのDENSYAフォルダに収録されている[AUTORUN.EXE]をダブルクリックしてください。

大戦略VI
①付録CD-ROMのDS6フォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

Microsoft Flight Simulator 2000 フライト／ビデオファイル
①付録CD-ROMのFS2000フォルダ内にあるすべてのファイルを、「Microsoft Flight Simulator 2000」をインストールしたフォルダ内にあるPILOTSフォルダの中へコピーしてください。

<フライトファイル>
②ゲームを起動して、「フライト」メニューの「フライトの選択」から、「PlayOnline－嵐の千歳空港」を選択してください。オリジナルフライトがすぐに楽しめます。

<ビデオファイル>
②ゲームを起動して、「オプション」メニューの「フライトビデオ」から、「PlayOnline～」と頭に名前の付いたファイルを選択し、再生してください。
※「Microsoft Flight Simulator 2000」の製品版を持っている方のみ使用できます。
※p.068～071の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODN SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

パチンコ実機攻略シリーズ
①付録CD-ROMのPACHINKOフォルダ内にある六つのフォルダのどれかをダブルクリックしてください。
②[README.TXT]を参照の上、拡張子にEXEが付いているファイルをダブルクリックしてください。

プロベースボール2000
①付録CD-ROMのPRO BASEBALL 2000フォルダに収録されている[PB2000.EXE]をダブルクリックしてください。また、[PRO BASEBALL 2000紹介.MPG]をダブルクリックすると、ムービーを見ることができます。

SPEEDWAY
①付録CD-ROMのSPEEDWAYフォルダに収録されている[SPEEDWAY.EXE]をダブルクリックしてください。
※このゲームをプレイするためには、Internet Explorer4.0以上が必要です。

TOWER OF THE ANCIENTS
①付録CD-ROMのTOWER OF ANCIENTフォルダに収録されている[TOWER-DEMO-BETA.EXE]をダブルクリックしてください。
※p.040に関連記事が掲載されていますので、併せてご覧ください。

Play Online MAC館

今月はちょっと変わったユーティリティーソフトを紹介する。「UNREAL」や「UNREAL TOURNAMENT」のプレイ中に流れる音楽を取り出して、好きな時に楽しめるというものだ。　文／nao

第15回 UNREAL TOURNAMENTのBGMを楽しむ

筆者の制作したゲーム音楽抽出ソフト「Mac umxripper」を公開

Mac umxripperを使ってゲームの音楽ファイルを取り出す

「UNREAL」や「UNREAL TOURNAMENT」（以下、UT）のプレイ中に流れる音楽はなかなかクールである。この音楽をゲーム中ではなく、好きな時に聴きたいと思う読者は多いのではないだろうか。Windows版には「Unreal UMX ripper」（ftp://ftp.cdrom.com/.1/unreal/utils/sound/umxrip.zip）というユーティリティーソフトが用意されており、UNREALやUTのMusicフォルダのデータを抽出し、同ソフトの再生機能で楽しむことができる。幸いにもこのユーティリティーソフトの作者はソースコードを公開しているので、筆者がMacでも楽しもうと「Mac umxripper」を制作した。

今回は、手前みそながら自作のユーティリティーソフトの紹介である。まずは最新版を筆者のホームページ（http://www.geocities.com/CapeCanaveral/Campus/6862/）から入手してほしい。ファイルを解凍すると画面1の内容が現れるので、UNREALやUTのMusicファイル（拡張子が.umxのもの）をドラッグ＆ドロップして使用することになる。ちなみに、Read.meを先に読んで使い方を把握しておくことをお勧めする。

UTの場合を例にして使い方を説明していく。先に補足しておくが、UTをStandard Installした場合は、Musicフォルダはハードディスク上にインストールされないため、CD-ROMの中から抽出する。Full Installした場合には、ハードディスク上のUnreal Tournamentフォルダ内のMusicフォルダを開く。それぞれに入っている.umxの拡張子の付いたファイル（画面2）をすべて選択し、そのままMac umxripにドラッグ＆ドロップしよう（画面3）。数分後には、Mac umxripperフォルダ内に.it形式に変換された音楽ファイルが出現することになる。すべてのファイルを抽出すると、UNREALの場合には約57MB、UTの場合だと、約45MBになる。抽出したファイルは、「SoundApp 2.6.1J」（http://www.naotaka.com/SoundApp/）などの音楽再生ソフトで聞くことができる（画面4）。

取り出した音楽ファイルを実際に再生させる

なぜかMac版UNREALの音楽ファイルは74個あり、Windows版UNREALの34個に比べ大幅に増加している。Macユーザーに対する温かいおまけだと思いたい。

UTの場合は、Windows版、Mac版共に供給されている音楽ファイルは30個となっている。このうちUNREALと同様のフォーマット形式の29個が抽出可能だ。さて、取り出されたファイルはSoundApp 2.6.1J用のファイルとして書き出されているので、画面5のようなアイコンとして見えている。もし白紙アイコンのままならば、SoundApp 2.6.1Jを再インストールするか、ファイルの関連付けを行うと良い。個々のファイルをダブルクリックすると自動的にSoundApp 2.6.1Jが立ち上がり、音楽を再生してくれる（画面6）。これで、好きな時に好きな曲を聞くことができる。

実は、抽出した音楽ファイルを.aiffや.wavの拡張子の付いたファイルに変換できれば、CD-Rに焼いて市販のCDプレイヤーで再生させることができる。しかし、残念ながらSoundApp 2.6.1Jには変換機能がない。今のところ、Windows用のWinAmp（http://www.winamp.com/）が抽出した音楽ファイルを.wavファイルに変換できるので、これを利用すれば、CD-Rに焼いて好きな場所で再生させることが可能となっている。MacユーザーとしてはSoundApp 2.6.1Jへの変換機能追加を強く希望したい。ちなみに、抽出した音楽データは、個人で楽しむこと以外に利用すると違法となる可能性があるので注意しよう。

Mac版UNREAL TOURNAMENTパッチ情報

Mac版用の最新パッチ（Ver.405b）が公開された。Rage 128への最適化やサーバー機能のバグ修正などを行っているので、ダウンロードしておこう。ファイルサイズは2.4MBとなっている。
http://unreal.epicgames.com/TournamentVersions.htm

画面1



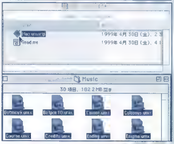
Mac umxripperは筆者が制作したフリーソフトだ。使用する前に、Read.meを読んで注意点を確認しておこう

画面2



UTのMusicフォルダの中には、30個の音楽ファイルが入っており、このうち29個をMac umxripperで使用することができる

画面3



UTの音楽ファイルをMac umxripへドラッグ＆ドロップするだけで、簡単に.itの拡張子の付いたファイルに変換できる

画面4



抽出した音楽ファイルを聞くために必要な音楽再生ソフトがSoundApp 2.6.1J。フリーなので、Macユーザーの間では割とポピュラーだ

画面5



抽出すると、変換されたファイルがMac umxripperフォルダ内に現れる。ダブルクリックすることで再生可能となっている

画面6



SoundApp 2.6.1Jで再生させると、この画面が表示される。音楽のタイトルや再生時間が表示されるようになっており、使い勝手も良い

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

最近、友人の家で「QUAKE Ⅲ ARENA」をプレイしたが、そこには色、画質共に最高のディスプレイがあった。うちは飯山電機の11.4インチ液晶。やはり、まだまだCRTディスプレイとの差が大きいなと痛感してしまった。21インチ買っちゃうか!?
(大阪府・松本孝也)

液晶ディスプレイは省スペースで重量が軽い上、消費電力が低いので、理想のモニターです。しかし、現状のスペックでは3Dゲームを快適に表示させるのは難しいようですね。私は仕事柄、二つのパソコンを使ってゲームのスクリーンショットを撮ることが多いため、自宅に21インチディスプレイを2台置いています。1999年12月にソニーのCPD-G500Jを買ったのですが、これはゲーム向けにお勧めのモニターです。QUAKE Ⅲ ARENAがリリースされて以降、最大解像度2048×1536ドットに対応したゲームが徐々に増えていますが、このCPD-G500Jであれば、それだけの超高解像度が問題なく表示できます。実売価格は15万円台とやや高めですが、買って後悔しないだけの表示性能を持っています。そして、組み合わせるビデオカードは、当然SPECTRA 7400 DDR(p.108～109の記事を参照)ですよ。(坂之上)

コンシューマー用ゲームばっかりで、パソコンのゲームはほとんどやらないんですが、ネットワークゲームには興味があります。そういった初心者にお勧めのゲームを紹介してください。
(千葉県・山名健悟)

今月号の「ただで遊べるネットワークゲーム」で紹介した「SILENCER」はいかがでしょうか。ナムコの「ローリングサンダー」をほうふつさせる2Dアクションゲームです。なかなかスリリングなチームプレイを楽しめますよ。ネットワークゲームは3Dグラフィックで描画されたものが多いですが、このような2Dアクションでマルチプレイが可能なものも、もっと登場してほしいですね。個人的には、マルチプレイ対応の「アルゴスの戦士」とかをやってみたいです。うーん、面白そうだ。(K児)

1月号を初めて書店で目にしてから、3号連続で購入しています。今では3歳になる長男も貴誌の大ファンで、『Play Online』を買ってくると「ブーブー、ラリーのページ見る」と言って、レース関連の記事に見入っています。
(熊本県・木嶋直高)

3歳ではまだゲームをプレイすることも難しいでしょうが、今からみっちり教えてあげれば、さぞかし名ドライバーになれることでしょう? おそらく、ゲームに登場するたくさんの車に興味を持ってくれているのでしょうね。濃密なゲーム攻略はもちろん、小さなお子さんにも楽しんでいただけるような、ビジュアルでアピールできる誌面を目指していきたいものです。(ま)

新しいパソコンが欲しいです。今のスペックでは何もできません。
(東京都・小嶋俊一)

何もできないとなると、どの程度のスペックなのでしょうか? 昔の486系CPUを使っているのでしょうか(笑)。確かに、ここ最近発表されているゲームタイトルは、高いスペックを要求するものが多いようです(その分、グラフィックは最高の出来ですが)。私の場合、個人的にパソコンを購入するならば、Pentium III 500MHz以上、メモリー128MB、GeForce 256搭載のビデオカード、ハードディスク20GBくらいのスペックを満たすものにしたいですね。でも、現実にはVoodoo Bansheeを搭載するパソコンを使っていますが……。(Y-min)

「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」にはまっています。AoK、いいですよね。また特集を組んでください。
(香川県・美藤直紀)

特集ではありませんが、4月号に引き続き、今月号の「Gamer's BATTLE GROUND」でもAoKの攻略記事を掲載しているので、ご覧になってください。AoKは発売後、ある程度時間がたっているものの、MSN Gaming Zone(http://www.microsoft.com/japan/games/jzone/)では連日多くのプレイヤーが対戦しています。猛者たちは、あえて難しい設定でゲームを開始し、テクニックを競い合っているようです。有効な戦術やトレンドのマップなど、プレイヤーの間でAoKの新しい楽しみ方が次々と生まれているので、MSN Gaming Zoneを頻繁に訪れることをお勧めしますよ。(ヤナギ)

自慢ショット

「SLAVE ZERO」を買って3週間、やっとラストの敵の姿を見ることができました。記念に、その画像を投稿します。ただし、途中のアイテム探しをさぼってきたために、装備が貧弱で倒せなかったのはナイショ(笑)。
(埼玉県・益井雅彦)



プレイヤーの操るSLAVE ZEROも相当大きいはずなのですが、さらに巨大な体を持った敵ですね。ところで、その後きちんと倒してエンディングを見ることはできたのでしょうか?

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

Reader's Review

ヨーロピアン エアー ウォー 完全日本語版

第2次世界大戦における空中戦の再現度の高さが、この「ヨーロピアン エアー ウォー」の魅力である。ゲームを開始すると、爆撃機と護衛戦闘機の50機近い編隊に対して、迎撃の戦闘機が約20機も襲い掛かってくる。さらに、近くの飛行場から応援が駆け付けて100機近くの機体が乱舞する様子は圧巻で、その迫力はこのゲームでしか体験することができない。日本語版ではあるが、下手に日本語に吹き替えて雰囲気を損なうことをせず、英語・ドイツ語の会話に合わせて字幕が出るようになっているのも、高く評価したい。(東京都・島埜礼一郎)

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。



史実に基づいたリアルなミッションを楽しむことができるヨーロピアン エアー ウォー。完全日本語版として、マイピックより発売中だ

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

プレイヤー言いたい放題

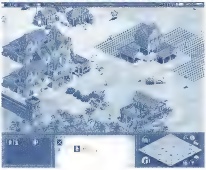
高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直なご意見をお寄せください。

ユニット間の相性がはっきりと区別されているので、前作のような強引な戦い方が通用しなくなっています。弱点のないユニット編成にするには、やはりすべてのユニットを作成しなければいけないのでしょうか?
(神奈川県・山根和信)

簡単モードだと、こちらの進化をコンピューターが待っていてくれるので、マイペースでプレイしていくことができるのに、標準モードだとお城を建てる暇もなく、一気に攻められて負けてしまいます。初心者なので、なかなか難しいですね。
(東京都・荒川次俊)

AOEからAOKまで順番に遊んできて、文明が始まる原始人の時代から中世の時代までをたどってきたわけですが、人類の長い歴史に対して、ロマンのようなものを感じました。それ以来、歴史の勉強をするときにも「ああ、あの文明のことだな」と、不思議な気持ちになってしまいます。
(山梨県・田渕哲也)

Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings



「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」をプレイして最初に感じたことは、「建物がでかい!」こと。ちょこちょこと動き回る人間と建物の大きさが、前作よりきちんと比較できて、面白いです。
(石川県・植木聡)

うまい人はプレイがつまらないなんて言われますが、やはり上達することは楽しいし、最大の目標です(なかなか上達しないけど)。負けたゲームのリプレイは必ず見直して、早く強くなりたいです。
(広島県・井上恵)

どんなユニットにも必ず弱点があるので、AOEより戦術に幅が出てきて、工夫のしがいがあるのが良い。また、陣取りの要素が強く、柵などを使ってどう領地を広げていくか考えるのも、前作と違った楽しみの一つだと思う。
(東京都・花房隆)

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。

●QUAKE Ⅲ ARENA　●Flight Simulator 2000

Player's Suggestion

「SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE」では、「SWAT2」のときのように、自分がテロリストになれないのが残念。もしなれるとしたら、映画『ダイ・ハード』のように、徹底的にSWAT部隊を痛めつけてやったのに。(埼玉県・ゴーポスタル)



ディテールにこだわって再現されたSWAT隊員を返り討ちにするというのは、遊びごたえがありそうです。「SWAT4」なるタイトルが発売されるとしたら、ぜひ実現してほしいものです

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか? ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第4回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

ラヴレター・フロム・ドイツ PART2:困ったちゃん度★★★★

3月号で登場した、ドイツ在住の奇行子(決して貴公子ではない)G氏を覚えているだろうか。そう、こともあろうに、匂い付きの靴下をおねだりしてきた、大胆不敵な変態野郎である。少し前の話で申し訳ないけれど、そんな彼から、年末に久し振りに小包が届いたの。以前に彼の母上の手作りラッキー・テディベアなるものをちょうだいして以来、薄気味悪くてしばらく敬遠していたので、実に2ヵ月ぶりのコンタクト。30cm×20cmほどの大きさのその箱はずっしりと重く、振るとごそごそと奇妙な音が。恐る恐るふたを開くと、そこには100円チョコの15倍はあろうかというどでかいドイツチョコと、数々の怪しいお菓子がぎっしり。そして、手紙には「メリークリスマス、明けましておめでとう!!」と書き殴ってあり、意味不明な日本のアニメキャラの切り抜きが張り付けてあったわ。いつまでたっても、やっぱりおかしなG氏。頂き物は、ありがた～く家のダストボックスに食べさせてあげました、合掌。文／PEKA-TARO



スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ(アルバイト)の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部(東京都渋谷区)で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書(要写真貼付)と職務経歴書(書式自由)を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募(郵送)ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

投稿するコーナー名を明記の上、アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名(Subject)にコーナー名を明記してください。

〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F　Play Online編集部　○○○○係
または　information@play-online.com

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、もれなくPlay Onlineオリジナルテレホンカードを差し上げます。さらに、その中から抽選で毎月1名に、Play Online特製ポロシャツをプレゼントします。奮ってご応募ください。

ファーストインビテーション

私が最初にハマったゲーム

Kouji Orihara

オリハラコウジの場合

ゲームをこよなく愛する方に、最初にハマったゲームの思い出を語ってもらう「ファーストインビテーション」。今月は、ゲーム関連の書籍を中心に活躍し、分かりやすくゲームを解説してくれるオリハラコウジ氏に、思い出のパソコンゲームの話を聞かせてもらった。

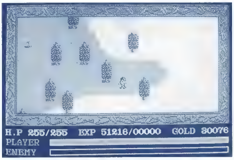
パソコンに興味を持ったのは小遣いの節約が目的だった

私のように、30を越えてもゲームで遊んでいる人間にとっては、ゲームといえば、やはりゲームセンターが本場だった。すがやみつる先生の『ゲームセンターあらし』を読み（単行本が復刻されるらしい）、まだ薄暗かったゲームセンターの中で、小中学生時代を過ごしたのである。とはいうものの、子供の小遣い程度では毎日通うわけにもいかず、自分の家でゲームができるというウわさのあったパソコンに、少しずつ興味を持ち始めた。間もなく、新しい物好きな父のおかげもあり、ナショナル製JR-100とシャープのX1-Dをいじる機会を得ることができたのである。

しかし、この小遣い節約計画は、すぐに実現不可能であることが判明した。JR-100は、モノクロでキャラクター単位の描画しかできなかったため、滑らかな動きの画像表現がまったく不可能だったのだ。これではゲームセンターの再現どころか、ゲームウォッチの再現がせいぜいである。一方のX1-Dはそれなりに楽しめたが、移植されていた「マッピー」や「ゼビウス」も、ゲームセンターの本物とは何かが違うと感じていた。加えて、カセットテープでプログラムを読み込む間、長時間待たなければならないという苦痛もあった。ちなみに、X1-Dは3インチのFDドライブを搭載していたのだが、3インチメディアで発売されたゲームは数えるほどしかなく、結局、最後までカセットテープのお世話になった。

友人宅で見た“ハチハチ”に感激 FM音源の魔術にハマった毎日

当時のゲーマーのあこがれは、“ハチハチ”の愛称で呼ばれたNECのPC-8801シリーズだった。FM音源を搭載したPC-8801mkⅡSRが登場し、友人の家で遊んだ「ニュートロン」の



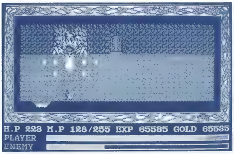
イースのゲーム画面。単なる図形ではなく、“絵”としてゲームの世界が表現されていることすら、当時のパソコンゲーム界では貴重であった

スムーズな動き、「テグザー」や「ザナドゥ」の素晴らしい音楽の虜になったものである。そして、ついにPC-8801mkⅡFRがわが家にやってきた。このパソコンでいちばん多くプレイしたのは、おそらく「イース」シリーズに間違いない。イースは、「ザナドゥ」や「ロマンシア」などのタイトルですでに高い評価を受けていた日本ファルコムが、1987年に発売したアクションRPGだ。

当時のパソコンゲームは、基本的にプログラマーがすべてを手掛けていたため、キャラクターのデッサンは狂っていたし、音もなんだか単調……。ところが、イースにはしっかりしたシナリオ、キャラクター、サウンドが存分に詰まっていたのだ。特に、サウンドに関しては、後に『ベーシックマガジン』誌ライターや、株式会社エインシャント社長として活躍することになる古代祐三氏が担当しており、そのクオリティーは非常に高かった。当時、毎日のようにBGMとして聞いていたのは、あるイレギュラーなルートから入手したイースのミュージックディスクなるものだったことを、ふと思い出した。

音や絵だけにとどまらず、当時のパソコンの処理能力を使いこなした素晴らしいプログラムによって、4方向に高速でスクロールするゲーム画面が実現されていた。また、操作に対するレスポンスが抜群に良く、ストレスを感じさせる待ち時間も、極力少なく抑えられていたことを覚えている。翌年に発売された「イース2」では、さらにあらゆる面で磨きがかかり、ハチハチの機能をとことん使いこなすという、職人らしさが感じられたものである。

現在は、仕事以外でゲームに触れる機会が減ってしまっている。最近プレイするものといえば、レースゲームやスポーツゲームのように、短時間で楽しめるタイトルだけだ。しかし、パソコンゲームは、やり込むほどに楽しくなる。少し、ゆったりとした時間を作って、じっくりとRPGを遊び倒したいと考えているところだ。



基本的なシステムを、前作からそのまま受け継いだイース2。主人公のレベルアップ、複数の武器、ボス戦など、後のアクションRPGに与えた影響は大きい

PROFILE

オリハラコウジ
高校生時代にアルバイトとしてかかわったのをきっかけに、ゲーム・コンピューター系雑誌業界へ。かれこれ20年以上、同種の仕事をやってきたことになる。現在は、主にアスキー・小学館などで攻略本を作っている。好物はサッカーとテクノミュージック。

ネクストインビテーション これに期待！

LEGEND OF THE BLADEMASTERS

近年のRPGは、多少なりともアクション要素が含まれていることが多い。そこで、シナリオだけでなく、高度なプログラミング技術や特殊な演出効果も、当たり前のように要求されるようになった。そんな観点から注目したいのが、Ronin Entertainment社の開発する「LEGEND OF THE BLADEMASTERS」。ジャパニメーション風のキャラクターと、アクションゲーム開発で培った技術が融合し、どんなゲームに仕上がるのか楽しみだ。


5人まで参加できるマルチプレイも用意されるという。戦略的要素が加わった戦闘システムにも注目だ

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

今回は、久しぶりにRPGを取り上げる。タイトルは「PLANESCAPE TORMENT」。正統派RPG「BALDUR'S GATE」と同様に「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」の設定をベースにしているが、その世界観はクラシックなファンタジー世界のイメージからはかけ離れている。異様な世界での旅は、一見グロテスクでとっつきにくそうに思えるが、従来のRPGには無かった新鮮な面白さにあふれている。

第22回 PLANESCAPE TORMENTでの英語表現

「PLANESCAPE TORMENT」(以下、TORMENT)の舞台は多元世界。いわゆる“剣と魔法”のファンタジー的世界観を保ちながらも、主人公は不死身で、次元を旅する存在という通常のファンタジーの概念を超越した特異なRPGだ。異次元に生きるキャラクターたちの特殊な哲学や思想に沿ったストーリーはもちろんのこと、一度ゲームのグラフィックを見るだけでも、TORMENTの持つ不思議な雰囲気を感じることができるだろう。

TORMENTでは、パーティーメンバーと会話をすることができる。仲間との会話から、クエストを解くヒントを得たり、スキルを教えてもらったりすることが可能だ。時には、新しいイベントが発生することもある。会話の中で初めて明らかになる真実もあるので、パーティーメンバーとの会話は積極的に行いたい。今回は、序盤での仲間との会話を抜粋して紹介していこう。

●Morteとの会話

ゲーム開始直後に仲間になってくれるのは、Morte。“mortal”(死を免れない)と同じ語源の名を持つ彼は、空飛ぶしゃれこうべだ。頭しかないが強力なファイターであり、自慢の歯でかみつき攻撃を行う。生前はいったい何者だったのか、ファイターらしからぬ豊富な知識で主人公“Nameless One”(名も無き者)の冒険を大いに助ける。しゃべり過ぎるのが欠点で、彼の余計な一言でもめごとが発生することもしばしばだ。主人公を“chief”(親分)と呼んではいるが、口調が丁寧なわけではない。

Nameless One: How did you die, Morte?
Nameless One：どんなふうに死んだんだい、Morte？
Morte: No idea, chief. I kinda forgot when I died.
Morte：分かんないよ、親分。死んだときのことはかなり忘れちゃったね。

メモ：“No idea”は“何も思い浮かばない”“いい案がない”というより、“分からない”(=I don't know)に近い意味合いで、実は気軽に使える口語表現だ。“Kinda”は、“kind of”の略で、“かなり、だいぶ、すごく”といった程度を表す。

Nameless One: Morte... what are your special talents?
Nameless One：Morte……お前の特殊能力は何だ？
Morte: Well, I can spit insults at someone until they get mad enough to chase me around.
Morte：そうさね、だれかが怒り狂っておいらの後を追っ掛け回すまで、悪口を吐きつけることかな。

メモ：“get mad”は直訳すると“発狂する”だが“怒り狂う”と同じ意味だと考えよう。“get angry”より口語的で、やや強い意味を持つ。

これは本当の話で、Morteはターゲットを挑発する特殊攻撃を持っている。恐らくゲーム史上初の、悪口で戦うファイターの誕生だ。

●Dak'konとの会話

次なる仲間はLimboと呼ばれる次元の種族、Githzeraiの“Dak'kon”。Limboとは、本来“煉獄”という意味を持っている。Githzeraiは、この混とんとした次元での過酷な暮らしに耐えてきた種族なのだ。このような種族のDak'konは、意志の力で変化する“karach”という特殊な剣を扱うファイター／メイジである。剣が力を示す階級社会に生まれ、知と礼を重んじる姿はどこか侍を思わせる。忍耐強く理性的で、主人公に誠意をもって尽くしてくれるキャラクターだ。

Dak'kon: There we mold the matter of Limbo with our minds. We forge cities with our thoughts.
Dak'kon：われわれはLimboの物質を己の精神で形作ります。われわれは街を、われわれの思考でもって作り上げるのです。

Nameless One: what is that blade you have - it moved, shifted in response to your voice.
Nameless One: あんたの持っているその剣は何だ──あんたの声に反応して動いたり変形したりしているぞ。
Dak'kon: It is a karach blade. It is an object that lets others know the rank or wielder.
Dak'kon：karachの剣です。所持者の階級を他者に知らせるためのものです。

No idea

Yeh

mortal



●Annahとの会話

3人目の仲間は“Annah”。ファイターであり、スキルの高いシーフでもある。魔族の血が入った彼女の人生は波乱に富んでおり、若いながらもさまざまな経験を積んでいる。攻撃的で簡単には人を信じない彼女は、最初は渋々パーティーに参加するのだが、次第に協調性を見せるようになる。新たに加わった女性メンバーに対抗心を持つなど、面白い場面を生み出すキャラクターでもある。ちょっとスレた感じの彼女のスピーチは、崩れた表現が多い。

Annah: I'm not afraid of YEH -Yeh'd best step down, or yeh'll have these in yer eyes, yeh will!
Annah：あんたなんか恐くないわ！ 下がった方がいいと思うよ、でなきゃ目ん玉にこれを食らうんだからね！

メモ：“yeh”は“you”、“yer”は“your”の崩れた形。Annahは、常時この形をスピーチで使用している。また、“yeh'd best”は“you had better”(～した方がいい)の変形。Betterがbestになっているのに注目。Betterで済むところを、最上級のbestを使用して意味を強めており、Annahの激しい攻撃心を表している。

時には、パーティーメンバー同士の会話を見ることもできる。メンバーは自発的に話を始めることがあるのだ。

Annah: What are yeh looking at, skull?
Annah：何見てんのよ、ガイコツ頭。
Morte: I thought you were good looking, but I was mistaken.
Morte：あんたはきれいだと思ってたんだけど、間違いだったね。

予想できると思うが、この後Annahは怒り出す。メンバー同士の会話で、潜在的な相性まで見てとれるのだ。時には、会話の際に「あのメンバーとは反りが合わない」と訴えてくる仲間もいる。生返事をしていると、大切な仲間を失ってしまうこともあるのでじゅうぶん注意しよう。TORMENTでは、BALDUR'S GATEほど多くの仲間は登場しないことをあらかじめ忠告しておく。くれぐれもメンバーは大切に。

Play Online 5

May No.023

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
電話03(3499)5487（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3499)5482（広告）
発行日：2000年5月1日（毎月1回1日発行）

編集長：長尾真樹
デスク：坂之上延隆
編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／弥富久和
編集協力：若木洋一
アートディレクター：登勢子
アメリカ駐在：Kaito Okutani
イラスト：横山　宏／S.Kohei／高嶋　恵
DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／PC WORKS／小野小町
表紙デザイン：佐伯　誠
写真：大澤　誠／神田喜和／株式会社ディー
広告担当：市原　孝／原田のぞみ
販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二
制作：中村寛文
印刷：凸版印刷株式会社

Play Online 6月号予告（4月24日発売）

ヘリコプターシミュレーション「GUNSHIP!」「Ka-52 TEAM ALLIGATOR」、リアルタイム戦略シミュレーション「STAR WARS:FORCE COMMANDER」、スペースコンバットシミュレーション「Allegiance」、レーシング「NEED FOR SPEED:PORSCHE UNLEASHED」など、多岐にわたるゲームジャンルのタイトルの最新情報をお届けする。

そのほか、Athlon 1GHz搭載マシン、nVIDIA社の新ビデオチップ、X-BOXなど、ゲーム業界の新たな流れをつくるハードウェアの情報を掲載。

編集後記

■ネットワークゲームを扱っている雑誌なのに、編集部全員で一斉にネットワークゲームをプレイする機会が少ない。これでは問題があるので、ある週末の午後11時に「EVERQUEST」のQeynosに集合し、みんなでパーティーを組むことに。案の定、集合時間になってもみんな現れず、全員そろったのが深夜1時ごろだった。文句は言わなかったが、アイテムやお金をせびったり、モンスターを途中まで攻撃してもらったりと、協力プレイならぬ大名プレイが満喫できた。　（長尾）

■特別企画「ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る」を読んでいただけましたか。「HALF-LIFE」をきっかけにしてエアーガンにはまり、この度、銃をテーマにした記事を企画してみたのですが、アメリカで開発されたゲームの、銃や軍隊に関する設定の細かさにはつくづく感心させられます。また、実銃の所有が制限されている日本では、優れたエアーガンがたくさん製品化されています。自分の好きなゲームに登場する銃と同型のエアーガンを手にすれば、ゲームに対する思い入れが高まるはずです。ぜひ、記事の感想をお聞かせ下さい。　（坂之上）

■太った友人が、「毎晩10km走り込んだおかげで、10kgやせたぜ」と豪語していた。その言葉に触発され、日ごろの運動不足が気になっていた私は、"仕事がない日くらいは走ろう"というささやかな誓いを2000年の元日に立てた。実際のところ、1月はよくやったと思うが、週末に雨が降ったり、出勤したりという日が続き、最近ではいつ走ったのか思い出せなくなっている。これから仕切り直します。　（ヤナギ）

■私が毎朝、会社に向かう電車に乗り込む駅には、PlayStationインフォメーションボードという、13面連続の巨大な看板が設置されています。少し前までは「こねこもいっしょ」の雨に打たれるトロの姿を見て、朝から複雑な気持ちにさせられたものです。現在は、"PlayStation2"とだけ書かれた、味も素っ気もない内容になっており、つまらないなぁと感じます。この号が出るころには、もうPlayStation2も発売されているはずですが、皆さんはもう手に入れましたか？　（ま）

■GameStockの取材で、初めてシアトルへ。シアトルの第一印象はあまり良くなかった。というのも、日本から向かったプレス陣の中で、唯一私だけがタコマ国際空港の税関で荷物チェックを受けるように言い渡されたのだ。しかも、荷物チェックにかかる時間が長い。ほかのプレス陣をお待たせしていて申し訳ない。そんな状況でイライラしてきた私は、「なにやってんだよ、早くしろよ!」と言い放ってしまった。でも、日本語で言ったので、特にトラブルにはならなかったです。ちなみに、シアトル自体はとてもいい街でした。また行きたいです。　（K児）

■愛用していた、MP3プレーヤー（初代MPMan）が壊れてしまった（完全に沈黙）。高い所から落としてしまったのが原因だ。せっかくだから、新型を購入しようと雑誌のMP3プレーヤー特集をチェックしまくっている。つい1年前までは、数種類しかなかったプレーヤーも、今では、いろいろなものが発売されていて、目移りするほどだ。買うときに押さえたいポイントは、標準で64MBのメモリーを搭載しUSB接続できること。今のところRio500かNomad II Sportsを狙っている。　（Y-min）

■私はiモード付きの携帯電話を使っているのですが、先日、志賀高原に車でスキー（ショートスキーにチャレンジしました）に行った際、渋滞を回避するのに大活躍してくれました。来年の春にはW-CDMAのサービスが始まるとのこと。無線高速データ通信の始まりです！ 今後、ガンガンに音楽や動画の配信ができるようになると携帯でPlay Onlineも夢じゃないですね。楽しみ楽しみ!!　（toseko）

Play Onlineホームページ

URL http://www.play-online.com/

ネットワークゲーマーのための掲示板、ゲームメーカーへのリンクなどを用意した、ネットワークゲームコミュニティーです。一度ご覧ください。

広告索引／広告企業URL

EIDOS INTERACTIVE



日本語版

www.ionstorm.com

AMD Athlon canopus Environmental Audio by CREATIVE FREEWAY

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします

www.tsy.co.jp

エクスクルーシブ・ディストリビューション(販売元):ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp

Tsukuda Synergy

Play Online 5 2000
株式会社デジキューブ
2000年5月1日発行 毎月1回1日発行 第3巻第5号通巻23号 1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道 編集人／横田洋文 編集長／長尾真樹 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487（編集部） 電話03-3444-5765（営業） 電話03-3499-5481（広告）

T1117893050988

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

雑誌17893-5 定価:980円 本体933円


scanned & edited
by kitsunebi